PlayStation · PS one · PS2 · GameCube · XBOX · N-GAGE NOKIA · GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/04 (40)

Naujas skyrelis

MAGIC The Gathering

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Viewtiful Joe 2

Robotech: Invasion

NBA Street V3

Fifa Street

Stolen

Fight Night Round 2

Goldeneye Rogue Agent

PSP MŪSŲ RANKOSE

UP United Publishing Advertising Group

ISSN 1392-9534

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

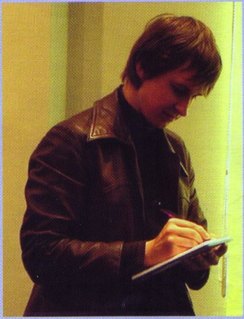
TURINYS

SKAITYTOJO APŽVALGA	006
VERSLO NAUJIENOS	008
PSP	010
NAUJIENOS	014
IŠ DIRBTUVIŲ	018
TEMA: GDC 2005	020
MĖNESIO ŽAIDIMAS	029
GRAB TURISMO 4	
RECENZIJOS	034
VIEWTIFUL JOE 2	
ROBOTECH: INVASION	
NBA STREET V3	
FIFA STREET	
STOLEN	
FIGHT NIGHT ROUND 2	
GOLDENEYE ROGUE AGENT	
KLASIKA	052
PARAPPA THE RAPPER	
IRGI ŽAIDIMAI	054
MOBILE	
KLONOA 2: DREAM CHAMP TOURNAMENT	
ODDWORLD STRANGER'S WRATH	
PATARIMAI	059
GRAN TURISMO 4	
GAME OVER	070

17 GDC 2005

32 GRAN TURISMO 4

SVEIKI,



Su pavasariu! Pagaliau sulaukėme. Ir numeris toks, sakyčiau, visai pavasariškas. Būtų galima parašyti šūkį — „Į gatves!“ ir paskaičius keletą recenzijų eiti to paties kartoti į kiemus ir aišteles. Naujoji FIFA Street, NBA Street V3, Fight Night Round 2... ai ne, atsiprašau, pastarojo kartoti nereikia :).

Šis numeris daug kuo išskirtinis. Kaip ir žadėjome, pirmieji karšti įspūdžiai ir dar karštesnė fotosesija su PSP. Šis daikčiukas mums taip patiko, kad jo nežadame paleisti iš rankų ir kiekviename numeryje papasakoti kažką apie jį bei nuostabius, neįtikėtinus žaidimus. Mėnesio žaidimas — PlayStation 2 eros kulminacija, viršūnė, aukščiausias taškas. Galima šaukti „Sustok, akimirka žavinga!“, nes geriau, mūsų nuoširdžiu įsitikinimu, šiame laikotarpyje nebus.

Taip pat nuo šio numerio, kaip ir kalbėjome, pradedame naują skyrelį, skirtą stalo žaidimams. Čia nesiplėsiu, paaiškinimus, kas kaip ir apie ką, rasite numerio pabaigoje. Beje, apie numerį — tik patys netyčia atsivertėmę viršelį pamatėme jo skaičių. Jau 40! Dar 10 numerių, ir pateiksime jums seniai brandintą idėją — temą, kurioje nuodugniai papasakosime visą žurnalo sukūrimo istoriją. O kol kas džiaugiamės pavasariu, žaidžiame PS2 ir stalo žaidimus, sportuojame gatvėse ir skubame ruošti naujus numerius. Intriguojančių žaidimų pasaulio naujienų, patikėkite, laukia tikrai nemažai!

Ričardas Jaščemskas

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas — **VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS** — Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas“ mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
Užs. Nr. 5.321
Gedimino g. 10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

1

PLIUSAI & MINUSAI

+ *Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

− *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
− *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
− *Nenustojantys iš tų pačių vietų dauginis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**

Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**

Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**

Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**

3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**

Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**

Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS

72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

SVEIKI,

1 dalis

Nežinau, kaip daugelis iš jūsų, bet aš pirmiausia perskaitau mėnesio laišką. Žaviuosi tokiais žmonėmis kaip Darius (++ Respect :)), juk tenka pripažinti, jog nedaugelis iš mūsų įstengia, išdrįsta mesti iššūkį piratavimui, ypač tokiomis sunkiomis sąlygomis, kokios susiklostė šiuo metu Lietuvoje. Piratavimas klesti, ir nežinau, ar sulauksime tos dienos, kai apie jį bus šnekamos „legendos", o eilinis geimeris (žaidėjas) per mėnesį įstengs įsigyti 2–3 originalius žaidimus šiuolaikinei konsolei, bet esu tikras, jog nieko neveikdami ir remdami piratus atitolinsime šią „utopinę" svajonę.

Ką šiuo metu mes žinome apie piratavimą: pigi produkcija, didelis žaidimų bei priedų jiems asortimentas, jokios gaišaties laukiant išsvajoto žaidimo (arba yra, arba nebus), stresas, beveik jokios garantijos. Skamba rizikingai, bet kartu vilioja.

Originali produkcija — tai kokybės garantas (apie brokuotus CD/DVD sklando išgalvoti mitai), nepriekaištinga žaidimo bei dėžutės kokybė (knygutė, priedai), visą laiką aukštos kokybės aksesuarai, kurie ilgai jums tarnaus (jei vartosite pagal paskirtį :)), išsvajotojo žaidimo laukimo akimirkos ir teigiami ++ įspūdžiai gavus / patyrus 100 procentų „kaifą". Jokio streso!! Garantija!!!

Suskaičiavus visus prieš ir už, kiekvienas priims labiausiai tinkamą variantą. Deja, kaip jau minėjau anksčiau, daugelis iš mūsų neturi pasirinkimo. Jie nori, bet negali sau leisti brangios originalios įrangos, dėl to jų negalime smerkti. Sąlygas diktuoja rinka.

Bet leiskite jums papasakoti apie stresą, kurį patirsite ne vieną sykį susidūrę su piratine produkcija. Esu buvęs jo auka. Neslėpsiu, 70% manęs vis dar palaiko piratinę produkciją (iš dalies aš pritariu piratinei produkcijai?), bet toji pusė pamažu ir užtikrintai mažėja.

Įsigijote piratinį PS2? Gavote poros mėnesių garantiją, bet leiskite jums užduoti keletą klausimų: 1. Kiek kartų per metus jį taisėte, taisysite? 2. Kiek brokuotų žaidimų įsigijote, nusivylėte savo sėkme? 3. Kiek džoistikų sulaužėte per metus? Kiek tai jums kainuos pinigų, nervų? Ar verta mokėti tokią kainą?

Atsakau, nes visa tai patyriau savo kailiu. Jei tada turėčiau pasirinkimo galimybę, nors ir mažą perspektyvą, pasirinkčiau tik originalią produkciją.

Jei turi progą, nešvaistyk jos!

NE piratavimui!!!

Jei bus galimybė, žadu su juo kovoti.

2 dalis

Savaitei likus iki šv.Velykų, gavau dovanų naują VA PlayStation numerį!

Nereikia „kreivai" šypsotis, gal jums tai keista, bet aš tokius numerius (perskaitau?) ne kartą ir ne du.

Reikalas subtilus — esu japoniškos kultūros fanatikas. Atiduodu pirmenybę japoniškiems žaidimams, ypač tiems, kurie sukurti manga stiliumi. Dažniausiai tai būna JRPG ir J Fighting (dvimatės ar trimatės muštynės) tipo žaidimai, kuriems negaliu atsispirti! Taigi po praėjusios numerio temos užsiliepsnojo mano „siela", kuria turiu pamėginti „sušildyti" mane suprantančius.

O viskas prasidėjo nuo vaizdajuostės su animaciniu filmu „Street Fighter". Tokių filmų buvo reta prieš 10 metų, reta ir dabar. Nežinau kodėl, bet kažkas, pamačius tą filmą, manyje pasikeitė, pradėjau ieškoti analogų. Ir nuo tos dienos prasidėjo: pieštinės (pieštos?) muštynės (2D), JRPG, žaidimai, ką nors bendra turintys su manga.

Keista tai, jog mano siela dega iki šiol ir abejoju, ar užges anksčiau nei baigsis mano galiojimo laikotarpis :). Norėtųsi paminėti skirtumus tarp JRPG ir RPG, sukurtų ne Japonijoje. JRPG personažai yra paaugliai (didžioji dalis), gyvenantys savo problemomis. Jie neslepia savo jausmų, yra emocionalūs, įvairių charakterio bruožų. Kartais bekovodamas su priešais lauki naujo event'o, kurio metu galėtum stebėti įtraukiančius dialogus. Būtent ši JRPG dalis ir yra ryškiausias skirtumas lyginant su ne Japonijoje sukurtais RPG. Antroji, bet ne silpnesnė pusė yra personažų apipavidalinimas. Koks tai bebūtų JRPG (Star Ocean, Final Fantasy, Chrono Cross, Tales of Destiny ir t. t.), jis žavi savo originaliais personažais. Dvimatis, trimatis ar cell-shading JRPG, jis visada bus patrauklus ir akiai, ir širdžiai.

Su ne Japonijoje sukurtais RPG visai kas kita, jie neblogi, netgi įdomūs, bet tai viskas! Esu žaidęs Baldur's Gate, Diablo, jie įtraukia savo procesu, bet ne siužetu, trūksta RPG „sielos", to, kas yra JRPG. Ir Diablo, ir Baldur's Gate žaidimuose personažai neturi emocijų, charakterio bruožų, kažkokios „žudymo mašinos" — kvestas-bosas-apdovanojimas ir t. t. Jokio bendravimo, išgyvenimų, personažų asmenybių detalių. Visi šie RPG sudaro „šaltą" JAV ir Europos RPG žanrą.

Dar norėtųsi pridurti, jog tokių kaip aš ar bent jau panašių į mane JRPG ir manga kultūros sekėjų yra visoje Lietuvoje, tiesiog susidomėjimas tuo nėra pasiekęs tokio lygio kaip užsienyje, gaila...

O už tai, kuo dabar galime mėgautis, turime padėkoti „Tekančios Saulės" šaliai bei redakcijai už puikią mėnesio temą :).

Manga Venom, 27 m.

Redakcija: Smagu rasti bendraminčių! Tau asmeniškai ir kitiems japoniškos stilistikos mėgėjams įdedame plakatą. Nors ne JRPG, tačiau, sutikite, pakankamai japoniškas ;)

DUK

Ar tinka pirmojo PlayStation atminties kortelė antram PS2?
Simas, Kaunas
Netinka.

Kurioje parduotuvėje Kaune ar Vilniuje didžiausias PS2 žaidimų pasirinkimas?
Evelina, Biržų r.
Vilniuj — GPX, BMS, Topo Centre. Kaune — BMS ir Topo Centre.

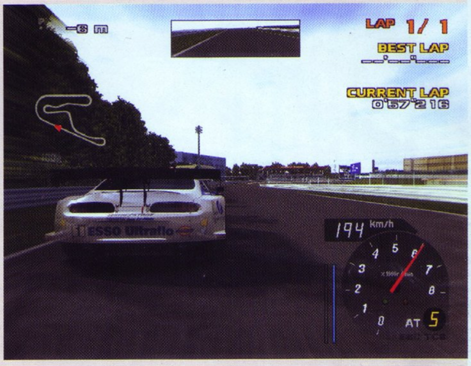
Kokių žaidimų bus PS3 konsolei? Ar žaidimas Mercenaries tinka PC?
Lukas, Kaunas
PlayStation 3 turės daug ir kokybiškų žaidimų, pranoksiančių visus iki šiol matytus darbus. Apie juos tik pradeda pasirodyti informacija, tad daug nežinoma. Po truputį aiškėjant reikalams, daugėjant pranešimų apie juos pradėsime pasakoti.
Mercenaries PC versija neišleista.

Kas yra GameShark?
Eugenijus, Vilnius
GameShark yra specialių kodų sistema žaidimams. Reikia įsigyti specialų kompaktinį diską, kuriame yra paruošti kodai įvairiems žaidimams.

Kodėl neaprašote DBZ Sagas žaidimo?
Karolis, Alytaus r.
Dragon Ball Z Sagas žaidimas kol kas pasirodė tik JAV. Kai pasirodys pas mus, Europoje, tada ir parašysime.

Gal galite pasakyti, kur yra parduodamas DBZ: Budokai 3? Kokie bus sukurti filmai pagal žaidimus?
Tomas
Šį žaidimą reikia užsakyti platinimo vietose — jis į Lietuvą nėra atvežtas. Filmų pagal žaidimus ruošiama nemažai. Iš greičiausiai pasirodysiančių jau sukurtas Alone in the Dark, filmuojamas Doom, vyksta paruošiamieji darbai Silent Hill filmui, o licencijų pagal žaidimus filmams nupirkta labai daug. Taigi lauksime, žiūrėsime ir apie juos papasakosime.

Ar ateityje prie žurnalo vietoje plakato įdėsite VA Gidą? Ar PS2 žaidimų gamyba mažėja artėjant PS3 pasirodymui ir kokia tikimybė, kad visai išnyks kaip PSone?
Mantas
Na, plakatas, pagal apklausų rezultatus, buvo populiariausias priedas. Gidą, ko gero, įdėsime, kai bus gera proga, galbūt su Tekken 5. PS2 žaidimų gamyba tikrai nemažėja ir dar kurį laiką nemažės, net ir pasirodžius PS3. Situaciją, kuri atsitiko su PSone, patys gamintojai ir leidėjai vertina neigiamai ir pripažįsta, kad per anksti nutraukė paramą senajai konsolei. PS2 gyvavimo ciklas, planuojama, bus gerokai ilgesnis.



Kada pasirodys Enthusia: Professional Racing lenktynės?
Gintautas, Širvintos
Konami dar šių lenktynių pasirodymo datos Europoje nepatvirtino. Spėjame, kad turėtų būti vasarą.

Kiek kainuos PS3? Kur galima nusipirkti PS2 „hardą", kiek kainuoja? Ar tinka PC?
Kęstas, Vilkaviškio r.
PS3 kaina dar nepaskelbta. Kietieji PS2 diskai pardavinėjami tik JAV, jo kaina apie 100 JAV dolerių. PC jis netinka.

Gal ateityje planuojate išleisti priedą, skirtą įvairiems plakatams, žaidimų tema (porą manga stiliaus)?
Jevgenijus, Švenčionys
Priedo, ko gero, neleisime, tačiau apie mangą, kitus įdomius su žaidimais vienaip ar kitaip susijusius dalykus planuojame ateityje parašyti daugiau :).

Kokių yra PS3 interneto svetainių?
Tadas, Palanga
Oficialių PS3 skirtų svetainių nėra, tiesiog dar nėra daug oficialios informacijos, ką būtų galima skelbti. Tačiau fanų svetainių galima rasti, pavyzdžiui www.ps3portal.com, www.ps3insiders.com. Taip pat ieškoti reikėtų tose pačiose vietose, kur rašo apie PS2 ir kitas konsoles.

Ar pasirodys Medal of Honor: Rising Sun antroji dalis?
Arūnas, Ukmergė
Na, situacija tokia, kad prieš išleisdama Rising Sun EA kalbėjo, jog bus dvi dalys, vykstančios Ramiojo vandenyno karo teatre. Tačiau kaip rašėme praėjusiame numeryje, kitas MOH serijos žaidimas vyks Europoje. Taigi nežinia, ar jie Rising Sun antrąją dalį atidėjo, ar iš viso nutraukė kūrimą.

Ar yra sukurta tokių žaidimų kaip MU, Lineage PlayStation 2 konsolei?
Jokūbas
Ne, MU, Lineage ir kitų populiarių PC MMORPG PS2 konsolė neturi, išskyrus Final Fantasy XI. Taip pat žada pasirodyti EverQuest Adventures.

KŪRĖJAS: BANDAI | LEIDĖJAS: BANDAI | DATA: 2000-05-23 | ŽANRAS: RPG-ADVENTURE

Digimon World

Štai visų mylimi (ar nekenčiami :)) digimonai pasirodė ir videožaidime. Nors žaidimas pasirodė prieš keletą metų, jis daug geresnis negu jo tęsiniai.

O VISKAS PRASIDĖJO

Viskas prasidėjo, kai Joe parėjo namo (Joe — tai vardo pavyzdys, nes vardą pagrindiniam herojui galite sugalvoti bet kokį). Vos įėjęs į savo namus, jis išgirsta keistą garsą, sklindantį iš jo kambario. Užėjęs į kambarį, jis įtraukiamas į labai panašų į Tamagochi prietaisą, kuriame jis augino digimoną, ir praranda sąmonę. Joe pabunda skaitmeniniame pasaulyje, tiksliau, saloje. Tos salos „sostinės" vadas — Jijimon, paaiškina Joe, kad jis — išrinktasis, kuris turi atstatyti File City (tai salos sostinės pavadinimas), nes visi digimonai, gyvenę tame mieste, kažkodėl tapo labai pikti ir pabėgo į miškus, kalnus ir kitas vietoves.

GAMEPLAY

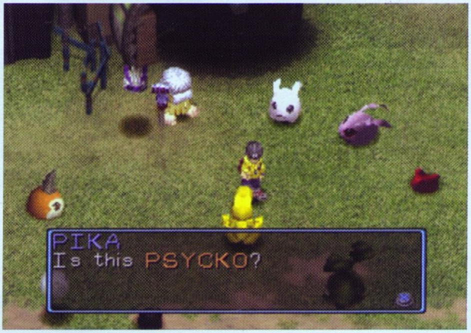
Žaidimo pradžioje turėsite gerai subalansuotą digimoną — Agumon. Jis turės gerą balansą tarp jėgos, gynybos, greičio ir proto. Bet jeigu jums jis pasirodys per silpnas (per lėtas, per kvailas ir t.t. :)), jį bet kada galėsite treniruoti (apie tai šiek tiek vėliau). Po kurio laiko jis evoliucionuos į stipresnį padarą, bus net keli evoliucijos variantai, viskas priklauso nuo to, kaip juo rūpinsitės. O rūpintis savo digimonu galėsite įvairiais būdais: galėsite jį maitinti, vedžioti į tualetą, girti ir netgi barti (kaip tamagochi, tik užuot jį mokę, treniruosite). Taip pat jūsų digimonas gali būti keliose neigiamose būklėse: jis gali būti alkanas, sužeistas, susirgęs, gali norėti į tualetą arba pavargti. Paskutinė būklė pati blogiausia, nes jos atsikratysite tik pailsėjęs kieno nors namuose arba užmigęs.

Dabar jums papasakosiu apie treniruotes. Treniruotės — tai geriausias būdas sustiprinti digimoną, nes taip nerizikuosite jo gyvybe. Treniruotės turi tik vieną trūkumą — digimonas gali pavargti, o jeigu greitai nepailsėsite, jis gali degeneruotis (apie tai irgi vėliau). Yra šešios treniruočių rūšys: Free striking (ši treniruotė gerina digimono jėgą ir greitį), Boxing glove (gerina gynybą ir protą), Joe's Classrom (gerina protą ir didina MP), Waterfall (didina MP ir gynybą), Running (didina HP ir greitį) ir Boulder pushing (didina HP ir fizinę jėgą). Treniruotės efektingumą galima padidinti suvalgius Super Carrot (štai patvirtinimas, kad morka tikrai naudinga daržovė :)).

DIGIMONŲ AUGINIMAS

Kaip jau minėjau, iš pradžių turėsite tik Agumon, po trijų dienų jis evoliucionuos į kitą digimoną (tik nemanykite, kad tai truks labai ilgai, nes

toje saloje laikas eina dešimt kartų greičiau). Iš viso yra penki digimonų lygiai: 1. Fresh, 2. In-training, 3. Rookie, 4. Champion, 5. Ultimate. Kai jūsų digimonas yra pirmajame ar antrajame lygyje, verčiau neliskite į kovą, nes greitai pralaimėsite ir prarasite vieną iš trijų gyvybių (pamiršau paminėti, kad kiekvienas digimonas turi 3 gyvybes). Kai prarasite tris gyvybes, jūsų digimonas... gims iš naujo! Jis pasivers į kiaušinį ir turėsite jį auginti iš naujo. Digimonas gali gimti iš naujo ir kai labai pavargsta (tai daug geresnis variantas, nes kai digimonas atgimsta pralaimėjęs kovą, jis pamiršta kelias išmoktas atakas, o atgimus po nuovargio, visos jo žinios apie atakas pasiliks). Gimęs iš naujo digimonas gali pasikeisti į kitą, bet viskas priklausys tik nuo jūsų. Jeigu digimonu rūpinsitės blogai, jis pasivers į Numemon — labai silpną ir lėtą kirminą.



KOVOS

Kovos šiame žaidime neatsitiktinės, nes visus priešus matote ekrane. Bet jeigu vis tiek „užsirausite" ant priešo, nebus jokių loading ekranų, o tiesiog atsiras HP ir MP matuokliai. Iš pradžių bus tik dvi kovos komandos: Your call (digimonas pats galvoja, ką daryti) ir Run (aiškinti nereikia). Kai jūsų digimonas taps protingesnis, atsiras kitos komandos: attack, defend, distance ir kt.

Metas pakalbėti apie digimonų atakas. Jų išmoksite kaudamiesi su priešais (ne su bet kokiais, o tik su tais, kurie naudosis ataka, kurią galite išmokti). Kovojant pildosi po sveikatos matuokliu esanti juostelė su užrašu Finish! Jai užsipildžius, galėsite atlikti specialią ataką, kurią galima sustiprinti greitai spaudžiant L1 ir R1 mygtukus. Kas žiūrėjo serialą, be abejo, atpažins kai kurių digimonų atakas (pavyzdžiui, Patamono Boom Bubble).

KITOS ĮDOMYBĖS

Žaidime yra ir keli kitokie užsiėmimai — žvejyba ir kortos. Be to, žaidime gausu papildomų užduočių — dirbsite pardavėju, nešiosite purvą, kovosite čempionate koliziejuje ir dar daug kito, ko aš neatradau.

MUZIKA, GRAFIKA IR KT.

Grafika (nemėgstu apie tai kalbėti) labai spalvinga ir graži, visi vaizdai pilnai 3D. Nors grojama tik svarbiausiose vietovėse, muzika labai graži ir ją galima lyginti su FF. Visi gamtos garsai ir digimonų riaumojimai „atlikti" taip pat tvarkingai.

IŠVADA

Digimon World — geras žaidimas, kurį galima drąsiai statyti šalia (lyginti su?) klasikinių (iais) kūrinių (iais). Jis tikrai patiks visiems, mylintiems digimonus ir tamagochi.

P. S. Žaidime tikrai sunku išauginti gerą digimoną.

I Joker I

GARSAS	**85**
Mane tiesiog sužavėjo Tokomono murmėjimas.	
MUZIKA	**90**
Drąsiai statau šalia (lyginu su?) Final Fantasy.	
GRAFIKA	**90**
Tvarkinga ir graži.	
VALDYMAS	**95**
Vos keli naudojami mygtukai.	
SIUŽETAS	**80**
Pakankamai įdomus ir kartu paprastas.	
Patiks ir mylintiems digimonus, ir jų nekenčiantiems.	**IŠVADA** 95

ŽAIDIMAI BRANGS

Visi žaidėjai, nekantriai laukiantys naujos kartos konsolių pasirodymo, gali susidurti su originalių žaidimų kainų kilimu. Jeigu dabar už naujo žaidimo dėžutę jie moka apie 50 dolerių, tai netolimoje ateityje ši suma padidės 10–20 „žalių". Leidėjai, kurie rengiasi perėjimui į Xbox 2, Revolution ir PlayStation 3 platformas, tai aiškina žaidimų gamybinių išteklių padidėjimu (analitikų vertinimu, vidutiniškai 50 procentų). Nauja „geležies" karta žada „pakelti žaidimų lygį į naujas aukštumas", tai reiškia, kad prireiks naujų priemonių, kad tos „aukštumos" būtų įveiktos.

Vienas iš pirmųjų leidėjų, garsiai paskelbusių apie norą padidinti savo produkcijos kainas vidutiniškai 10 dolerių, tapo Activision. Nauji Tony Hawk ir Spider-Man franšizių žaidimai kainuos brangiau. Kaip tikina kompanijos vykdantysis direktorius Bobby Kotick, žaidėjai turėtų suprasti, kad jų pinigai nebus eikvojami veltui. „Jie gaus daugiau malonumų", — teigia jis. Bet daugiausiai iš viso to malonumų gaus piratai ir jų produkcijos vartotojai.

EA PATEKS Į TEISMĄ?

Filadelfijos advokatų kontora Schiffrin and Barroway padavė skundą į apylinkės teismą EA akcininkų vardu, nukentėjusių nuo žaidimo giganto vertybinių popierių kainos smukimo. Prieš kurį laiką EA buvo peržiūrėjusi savo pelno prognozę ir sumažino jį nuo 3.33 iki 3.13 milijardų dolerių, tai iš karto sumažino bendrovės akcijų kainą net 16 procentų. Dėl to investuotojai pareiškė tokius kaltinimus kompanijai: EA nesugebėjo nusakyti savo konkurentų pozicijų stiprinimo, tai sumažino jos rinkos dalį; konsolių deficitas ir žaidimų pardavimų kritimas buvo tinkamai neįvertintas; pagaliau dėl minėtų priežasčių pelno prognozė „neturėjo jokios prasmės" ir klaidino investuotojus.

Dar daugiau, Schiffrin and Barroway atstovai mano, kad EA valdyba numatė savo akcijų kritimą ir pasinaudojė savo padėtimi pardavė nemenką jų skaičių. Taip, bendrovės vykdantysis ir finansų direktoriai, Larry Probst ir Warren Jenson, pardavė akcijų už 19 mln. dolerių, o dar septyni EA darbuotojai — už 1 mln. dolerių.

PLAYSTATION 3 NEPARODĖ

Spaudos konferencija Sony partneriams, kuri planuota šių metų kovo 29 dieną Japonijoje, paskutiniu momentu buvo atšaukta. Kaip teigia bendrovės šaltiniai, tai įvyko dėl programinio aprūpinimo ir demonstracinių žaidimų nebuvimo. Dabar visos kompanijos pastangos sutelktos į naujos žaidimų sistemos prezentaciją E3 2005-ųjų parodoje.

CODEMASTERS STIPRINA POZICIJAS

Kompanija Codemasters pasirengė naujos kartos konsolių ir PC ateičiai, gavusi stambių investicijų iš Benchmark Capital Europe. Svarbu paminėti, kad Benchmark Capital Europe turi 40 procentų Codemasters akcijų ir bendro kapitalo daugiau kaip 875 mln. JAV dolerių. Prioritetinės naujų Codemasters projektų kryptys — mobilieji JAVA žaidimai, internet žaidimai ir MMO produktai. Išsamiai apie kompanijos planus sužinosime artėjančioje E3 2005-ųjų parodoje.

STAMBIAUSIAS NEPRIKLAUSOMAS ŽAIDIMŲ KŪRĖJAS

Studijos The Collective, Inc. ir Backbone Entertainment paskelbė apie savo ketinimus susijungti į vieną struktūrą ir tokiu būdu suformuoti stambiausią Jungtinėse Valstijose nepriklausomą žaidimų kūrėją, kuris vadinsis Foundation 9 Entertainment. Į naujos kompanijos aktyvą, jei šį planą teigiamai įvertins studijų akcininkai, pateks daugiau nei 250 užbaigtų žaidimų, 300 patyrusių darbuotojų ir penki biurai visoje šalyje. Artimiausiuose planuose — sėkmingų žaidimų gamyba visoms įmanomoms platformoms, net ir kišeninėms ir naujos kartos konsolėms. Beje, noras dirbti next-gen konsolėse ir tapo viena svarbiausių susijungimo priežasčių — norėdamos patekti į šią rinką, studijos nusprendė mobilizuoti ir sutelkti savo žmogiškuosius ir finansinius resursus.

Priminsiu, kad kompanija The Collective buvo įkurta 1997 metais ir nuo to laiko pagamino nemažai sėkmingų projektų, tarp kurių ir licencijas turintys žaidimai Indiana Jones, Buffy ir Star Trek. Perspektyvus ateities projektas — veiksmo žaidimas Star Wars Episode III: Revenge of the Sith.

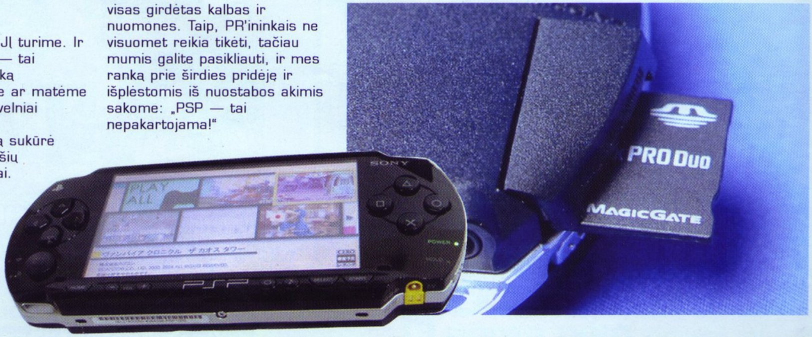
KADRŲ POKYČIAI SONY KOMPANIJOJE

Sony kompanijoje įvyko svarbūs kadrų pokyčiai: vykdantysis direktorius Nobuyuki Idei paliko savo postą. Jo vietą atiteks Sony Computer Corporation of America vadovui Howard'ui Stringer'iui, kuris taip pat taps direktorių tarybos pirmininku. Beje, jis taps pirmuoju NEjaponu šiame poste. Įdomu tai, kad daugelis galvojo, jog ši vieta atiteks Playstation „tėvui" Ken'ui Kutaragi, kurio stulbinančioje karjeroje ji būtų visai logiška. Nors ir keista, tą pačią dieną buvo paskelbta, kad jis palieka direktorių tarybą ir visiškai persiorientuoja į darbą kompanijos žaidimų padalinyje. Kaip pareiškė Sony atstovai, šie pokyčiai jokiu būdu neįtakos PlayStation 3 ir jos centrinio procesoriaus CELL kūrimo proceso ir terminų.

PSP MANO RANKOSE!

RYČKA

Taip! Pagaliau mes JĮ turime. Ir pasakysime atvirai — tai neįtikėtina. Viskas, ką girdėjome, skaitėme ar matėme apie PSP atrodė, švelniai tariant, pasaka su pagražinimais, kurią sukūrė Sony PR (viešųjų ryšių skyriaus) darbuotojai. Tačiau paėmus į rankas šį daikčiuką, ne tik įsitikini visais, rodos, nerealiai skambėjusiais dalykais, bet įspūdis pranoksta visas girdėtas kalbas ir nuomones. Taip, PR'ininkais ne visuomet reikia tikėti, tačiau mumis galite pasikliauti, ir mes ranką prie širdies pridėję ir išplėstomis iš nuostabos akimis sakome: „PSP — tai nepakartojama!"



Bandykime palikti emocijas ir azartą ir kiek įmanoma blaiviau ir nuosekliau papasakoti, kas kaip. Pirmas jausmas, paėmus į rankas PSP, — sunkus, tvirtas ir solidus. Net nežinia su kuo ir palyginti — galbūt kažkas savo tūriu ir forma panašaus į vadinamuosius mobiliuosius telefonus-komunikatorius, tačiau jo nepaprastas glotnumas ir juodos bei šaltos metalo spalvos blizgesys yra unikalus ir žavintis. Labiausiai, be abejo, stebina didžiulis platus ekranas, išjungus PSP atrodantis tarsi veidrodis :). Iš abiejų jo pusių yra Dual Shock pultelio tipo mygtukai. Dešinėje — tradiciniai keturi veiksmo mygtukai, labai patogūs, tvirti ir kartu lengvai spaudžiami. Kairėje — rodyklės, tokios pat medžiagos kaip mygtukai, labai patogios ir tvirtos. Po rodyklėmis yra analoginė svirtelė gruoblėtu paviršiumi, maloniai liečiama ir labai sklandžiai judanti. Tiesa, kadangi svirtelės vieta skiriasi nuo jos padėties ant įprasto pultelio, reikės prie to priprasti. Žaidimą valdant rodyklėmis, PSP, rodos, laikyti patogiau nei valdant svirtele, tačiau čia, matyt, įpratimo reikalas. Labai nustebino menčių mygtukai — jie permatomi :). Pagaminti iš tvirto plastiko ir lengvai spaudžiami. Kiti valdymo mygtukai yra ekrano apačioje. Čia išdėstyta start ir select (jau ne tokių formų kaip Dual Shock :)), taip pat ekrano apšvietimo valdymo mygtukas (yra trys šviesumo lygiai), garso mygtukas, garso reguliavimas ir home mygtukas, iš aplikacijos leidžiantis greitai patekti į pagrindinį PSP meniu.

PSP priekyje yra keturi indikatoriai. Dešinėje pusėje, handheld'o šone, esančiu mygtuku įjungiamas PSP maitinimas bei galima nustatyti hold poziciją, kuri „užrakina" bet kokias mygtukų funkcijas, tai patogu įsidėjus PSP į kišenę ir klausant muzikos. Kairėje pusėje yra antrinės atminties kortelės (Memory Stick Duo) bei belaidžio tinklo indikatoriai, kurių veikimo dar neturėjome progos išbandyti. Taip pat priekyje, apatiniuose ekrano kampuose, yra vos pastebimi, tačiau puikų garsą skleidžiantys garsiakalbiai.

PSP apatinėje briaunoje, dešinėje, yra specialus, išties keistas ausinių kištukas, o kairėje — stacionaraus maitinimo kištukas. Viršutinėje briaunoje yra USB jungties kištukas bei UDM disko atidarymo slankiklis. Pats UMD diskas statomas į PSP nugaroje atsiveriantį stalčiuką. Taip pat viršuje yra infraraudonųjų spindulių daviklis. PSP nugarėlės kairėje dedama maitinimo baterija, o dešinėje, šone, įsistato atminties kortelė.

PSP SPECIFIKACIJOS

Produkto kodas: PSP-1001K;
Dydis: 17 cm (ilgis) x 7,4 cm (plotis) x 2,3 cm (aukštis);
Svoris: 280g (su baterija);
CPU: PSP CPU (333MHz dažnis);
Pagrindinė atmintis: 32MB;
DRAM (operatyvioji atmintis): 4MB;
Displėjus: 11 cm, 16:9 plačiaekranis TFT LCD, 480 x 272 pikselių rezoliucija, 16.77 milijonų spalvų geba;
Maksimalus kontrastas (naudojant bateriją): 180/130/80cd/m2;
Maksimalus kontrastas (naudojant stacionarų maitinimą): 200/ 180/130/80cd/m2;
Garsas: įmontuoti stereo garsiakalbiai;
Įvedimas/išvedimas: IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (mini-B), Memory Stick Duo, Infrared jungtis;
Disko įrenginys: UMD (tik skaitomas);
Maitinimas: ličio-jono baterija, AC adapteris;

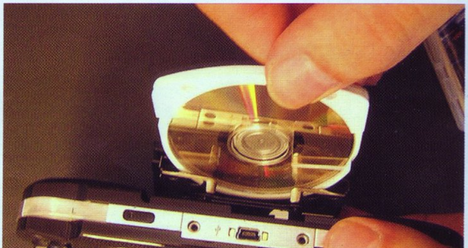
PSP MANO RANKOSE!

ARTOJAS

„Main Got". Aš nekalbu vokiškai ir rašyti šita kalba nemoku, tačiau pamatęs kažką tokio, kas mane nužudo savo žavesiu ir didybe, paprastai naudoju būtent vokiškus žodžius ar frazes: „Uber", „GrOse", „JA, JA, Das Ist gut" ar „Main Got". Visos šios frazės labai tinka apibūdinti PSP, bet labiau už visas tinka „Main Got". Tu, aš ir va, kad ir šalia sėdintis Ryčka esame stebuklingi ir dieviški, nes esam sutverti Dievo. PSP yra sukurtas Sony. Bet dėl to jis ne mažiau dieviškas nei upė, pieva ar vandenynas.

Ir nepabijokime to žodžio: PSP yra seksualus. Žinoma, galėjau apsieiti ir be seksualumo, bet paklausykite, juk tai privalumas! Senosios nešiojamos Nintendo konsolės ar Nokia N-Gage irgi labai geros ir daugiau ar mažiau patogios sistemos, bet aš jų nemyliu. Mėgstu, bet nemyliu, ir, kai einu miegoti, palieku ant žemės, prie lovos. PSP imu su savimi ir ilgai ilgai maigau mygtukus — tol, kol „sėda" vieno iš mūsų baterijos (jo „sėda" per 4–6 darbo valandas, mano paprastai greičiau).

PSP yra teisingas. Viskas jame labai teisinga. Pribloškianti ir pernelyg daili išvaizda, ergonomiškas mygtukų išdėstymas bei jų funkcionalumas,



netgi svoris. Žinote, PSP sveria labai teisingą gramų kiekį — laikant vienoje rankoje jis sunkokas, tačiau žaidžiant jis tiesiog prisisiurbia prie rankų, o jo svoris išgaruoja. Na, niekur jis nedingsta, tiesiog tuokart jo nejauti.

PSP ekranas yra didelis. Ir žaidžiant juo susidaro įspūdis lyg sėdėtum prie itin brangaus plačiaekranio televizoriaus. Pasakiškas ekrano kontrastas, stulbinančiai turtinga spalvų paletė, laaaabai platus apžvalgos kampas — visa tai leidžia žaisti bet kokiomis sąlygomis. O kaipgi ant saulutės? Cha. O ar labai dažnai žaidžiate prie normalaus „teliko", kai į jį tvoskia saulė?

PSP mygtukai atitinka visus DualShock 2 standartus. Baaaaaaa... Yra netgi mano taip pamėgta funkcija, kai žaidime vykstantis veiksmas vyksta lygiai tiek, kiek tu spaudi mygtuką. Spaudi stipriai, ir veiksmas stiprus, paspaudi silpniau... Atstumai tarp mygtukų teisingi, bet mano kerėpliškoms rankoms kiek per maži. Kiek? Na, nežinau, gal dar 2–3 milimetrai, ir būčiau sakęs, kad atstumai idealūs, bet pagalvokite apie vaikus...

PSP nėra veidrodis. Bet gali būti naudojamas kaip toksai. Vis tik tai šioks toks trūkumas, visas PSP paviršius padengtas slidžiu ir labai maloniu paviršiumi. Taigi nenuostabu, kad kiekvienas VA redakcijos stuobrys savo prakaituotom rankom jį nučiupinėja. Net ir „pirštuotas" PSP atrodo patraukliai, o medžiaginė servetėlė lengvai ir greitai priversite aparatą blizgėti.

Kartu su PSP į komplektą įeina ir ausinės su distanciniu valdymu. He he, jos tirštai baltos spalvos, kaip ir dirželis konsolės laikymui. Atrodo savotiškai, kartais kvailai. Užtat, kai nešuosi tokį aparatą, jaučiuosi labai japoniškai...

Kai su PSP nežaidi, gali jį laikyti super stilingame dėkle. Jis irgi komplekte. Jei bijai PSP neštis į mokyklą, neškis tik dėklą. Visi pavydės.

Tačiau net ir patys tobuliausi Dievo sukurti dalykai turi minusų. Vandenynai sūrus, kalnuose mažai oro, miškuose pilna erkių. Sony sukurtas PSP irgi turi minusų. Pirmasis: PSP dugnas sudarytas iš UMD disko durelių bei vos pastebimų iškilimų abipus jų. Šie iškilimai labai puikiai pasitarnauja aistringai į aparatą įsikimbančioms rankoms. Sukibimas pagerėja bet va, bėda — labai įsižaidus, dešinį iškilimą netyčia galima atidaryti. Nieko blogo dėl to neatsitiks, nes po juo esanti baterija neiškris, bet.. Nesmagu, kai kartais žaisdamas pajunti klibančią dalį ir turi prigesinti aistras dėl natūralios baimės sugadinti gerą daiktą. Antrasis: analoginė svirtelė. Kam ji čia? Kokia jos paskirtis? Ji per maža ir per judri, kad būtų patogi. Mane labai erzina, kai ant daiktų yra daiktai, kurių niekas nenaudos. O gal naudos? Trečiasis, ir jūs nepatikėsite, paskutinis trūkumas. Dvi skylės. Viena kairėje, kita dešinėje, viena ausinėms, kita maitinimui. Pačios savaime jos visai nieko ir gyventi netrukdo, tačiau į jas įkišus įrenginius, perduodančius garsą ar elektros energiją, žaisti ne taip patogu. Atkreipkite dėmesį ne „nepatogu", o „ne taip patogu" :).

PSP žaidimai. Kol kas mačiau tiktai vieną Ridge Racer. Jau susiklostė tradicija, kad pirmas žaidimas, kurį žaidžiu su nauja Sony konsole, yra vienoks ar kitoks Ridge Racer. PSOne demo diske buvo Ridge Racer, PS2 demo diske buvo Ridge Racer, PSP atkeliavo su pilna (japoniška!) Ridge Racer versija. Žaidimas vež taip, kaip nevež joks Ežis, tą jums patvirtins kiekvienas gezas. Jei jais netikite, laukite kito VA numerio su pirmąja Lietuvoje PSP žaidimo recenzija!

Daugelis gyvūnų žino ir moka kur kas daugiau, negu mes manome. Jie kalba, samprotauja, turi jausmus ir net savo planus. O dar jie... šėlsta, stovi ant ausų, pasiunta, sužvėrėja (arba ką ten daro žvėrys? :)) ir tampa panašūs į *Madagascar* veikėjus — naujo Dream-*Works Animation* studijos animacinio filmuko ir to paties pavadinimo žaidimo iš studijos juokingu pavadinimu Toys for Bob.

Madagascar'o isterinės linksmybės tiesiog pilasi iš klipų, kuriuos visuomenės teismui pateikė *DreamWorks* animatoriai. Filmukas apie Niujorko zoologijos sodo gyventojus, patekusius į paslaptingą salą, žada tapti ne tik labai kokybišku (o tai *DreamWorks* studijai jau įprasta) vizualiai, bet ir kupinu linksmų momentų, įsimenančių pokštų ir ryškių įvykių. Animacinio filmuko atmosfera sėkmingai persikels į žaidimą, ir, jei tai bus tiesa, bent kelios sveiko juoko valandos *PlayStation 2*, *Xbox* ir *GameCube* (taip pat PC, *GBA* ir *DS*, bet apie tai ne šiandien) savininkams garantuotos.

Pagrindinius vaidmenis *Madagascar* pasaulyje atliks keturi veikėjai: liūtas Alex (kitas Alex:)), zebras Marti, begemotė Glorija ir žirafa Melmen. Jiems į pagalbą suskubs visas žvėrių pulkas, kuriam vadovaus pingvinai–žudikai ir markotos–idiotės, tačiau „solistais" bus būtent minėtieji keturi, kuriuos ir valdysime žaidime. Ne visus iš karto, nebijokite. Kiekvienas iš jų turi unikalių savybių (kas nors nustebo?) ir darys viską, kad pralinksmintų žaidėją, t.y. jus. Alex garsiai riaumoja ir suskaido į gabaliukus visus, kas ne su mumis; Marti puikiai ir greitai šuoliuoja; puikioji Glorija atlieka tarano vaidmenį ir labai mėgsta tramdyti varžovus; na o Melmen parodys tokių dalykėlių, kokių nepamatysite per jokį Animal Planet — mirtiną triuką, pavadinimu „žirafa–sraigtasparnis"...

Puikiajam ketvertui reikės įveikti daugiau kaip dešimtį lygių, kurių veiksmas vyksta ir miesto džiunglėse, ir tikrose džiunglėse. Perkeliami žvėrys aplankys daugybę vietovių, nuo Niujorko iki Madagaskaro. Kad ir kur atsirastų mūsų herojai, jų laukia klastingi priešai, sukti galvosūkiai ir sudėtingos kliūtys.

„Aš myliu žmones!" — praneša visuomenei reklaminiame klipe liūtas Alex. „Mes irgi labai tave mylime!" — taip ir norisi jam atsakyti. Tiesa, klipuke po šios replikos Alex tuoj pat „gavo į snukį" nuo vienos pasiutusios ponios. Tikėsimės, kad į mūsų meilės pripažinimą ir filmukas iš *Dream-Works*, ir žaidimas iš *Toys for Bob* atsakys ne muštinėmis, o tokiu pat jausmu. T.y. ne mirtinai nuobodžiu „geimplėjumi", o humoru ir ryškiais momentais. Kol kas panašu, kad taip yra, o kaip bus toliau — kas žino. Mes, paprasti mirtingieji, tą galėsime sužinoti jau birželio mėnesį, kai žaidimas pasirodys parduotuvėse.

NAUJOJI LARA CROFT!

Taip, pagaliau tai įvyko – pateikta pirma informacija apie būsimą, jau septintąjį *Tomb Raider* žaidimą, kuris šį kartą vadinsis *Lara Croft Tomb Raider: Legend*.

Prieš aštuoniolika mėnesių garsiausioji žaidimų pasaulio herojė buvo perduota kitai studijai – *Crystal Dynamics* (*Legacy of Kain* serija). Po prieštaringai pasirodžiusio *Angel of Darkness*, jiems teko iš naujo išrasti herojė. Kūrėjai „atkasė" senas vartotojų apklausas, surengė naujas, perskaitė visas žaidimų recenzijas, išklausė galybę žaidėjų prašmų, skundų ir nuomonių bei patys peržaidė visus *Tomb Raider* žaidimus. Iš šio atviro tyrimo, ieškant naujos perspektyvos ir gimė *Tomb Raider: Legend*.

Naujojo žaidimo dizainui vadovauja *Laros Croft* „tėvas" *Toby Gard*. *Tomb Raider: Legend* herojė atletiška, protinga ir smagi nuotykių ieškotoja. Kaip galite matyti pirmuosiuose paveiksliukuose, Lara tvirta, rodos, lanksti ir liekna bei... raudonplaukė :). Apsiginklavusi modernia įranga: magnetiniu kabinimo įrankiu, žiūronas, granatinių, apšvietimo ir komunikacijos įranga. Tai leis žaidėjams kaip niekad išnaudoti įvairias galimybes.

Deja, kol kas nieko neatskleista apie siužetą, aplinkas ir kitas „geimplėjaus" savybes. Iš pavadinimo galima spėti, kad kūrėjai šiek tiek atsigręš į praeitį ir galbūt pateiks nauju legendinių nuotykių perspektyvas. Be abejo, kai tik kažką sužinosime – būtinai papasakosime jums.

SOUL CALIBUR III – IŠSKIRTINAI PLAYSTATION 2!

Bendrovė *Namco* oficialiai pranešė apie trečiąją muštynių frančizės *Soul Calibur* dalį. Žaidimas bus *Playstation 2* ekskliuzyvu, o veikėjų skaičius jame sieks 25, iš jų trys bus visiškai nauji.

Šiaurės Amerikoje žaidimą išleis *Namco Hometec*, o mūsų laime pasirūpins europietiškasis *Sony* padalinys. Tiksli žaidimo pasirodymo data neskelbiama, tačiau *Namco* atstovai prisiekia, kad tai įvyks šiais metais. Pranešama, kad šiuo metu žaidimo yra baigta apie 30 procentų.

Žaidimo prodiuseris Hiroyaki Yotoryama pranešė, kad projekte nebus *online* žaidimo galimybės. Tokio sprendimo priežastis ponas Yotoryama paaiškino taip: „Šiuo metu tinklų infrastruktūra skirtingose šalyse labai skiriasi ir dėl to kai kuriuose regionuose žmonės negalės mėgautis *multiplayer* režimu tinkle". Nejaugi *Soul Calibur III* prodiuseris neseniai apsilankė Lietuvoje? :)

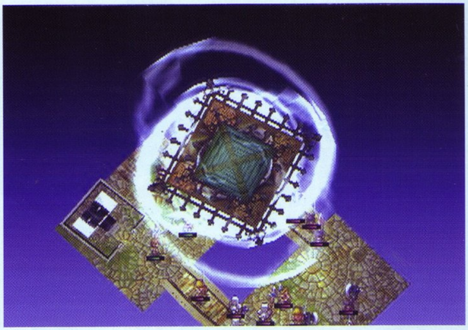
GRANDIA III

Bendrovė *Square Enix* naujajame *Weekly Famitsu* žurnalo (Japonija) numeryje anonsavo naują RPG žaidimą *PlayStation 2* konsolei — *Grandia III*. Žaidimą kuria *Game Arts*, atsakinga už ankstesnių trijų frančizės žaidimų pasirodymą (*I, II ir Xtreame*). Pagrindinis *Grandia III* dizaineris bus Yo Yosinari (Valkyrie Profile), o prodiuseris — Hidenobu Takachasi (*Grandia II*).

Pagrindinis žaidimo veikėjas — šešiolikmetis Yuuki. Jo kolegomis, su kuriais jis keliaus per pasaulį, taps Arufina ir Emeriusu. Beje, minėtoms kelionėms, kurios frančizės žaidimams iš viso nebūdingos, kūrėjai žada pateikti kelias transporto rūšis. Aišku, bus ir klasikinių kelionių pėsčiomis. Mūšių sistema išliks ta pati, kokia buvo naudojama ankstesniuose serijos žaidimuose — gerai išdirbta ir patikrinta. Veikėjų žingsnių eiliškumo juostelė bus apskritimo tipo, panašiai kaip *Grandia Xtreme*. Prie klasikinės sistemos bus pridėtos kontratakos, smūgių ore kombinacijos ir nauja *cancel*-atakų rūšis.

Japonijoje žaidimas pasirodys jau šią vasarą.

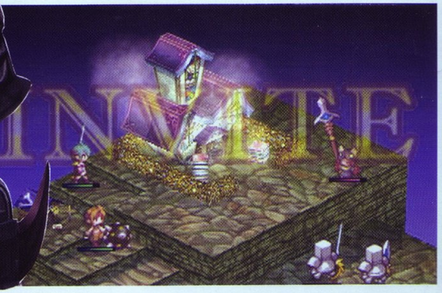
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome



Nippon Ichi Software, TRPG (tactical RPG) žanro šedevrų La Pucelle Tactics, Disgaea: Hour of Darkness ir Phantom Brave autoriai, ir toliau naudoja savitą sėkmės receptą — jie rengia mums dar vieną, be jokios abejonės, daug žadantį RPG. Vadinsis šis kūrinys Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome, o jo pasirodymas parduotuvių prekystaliuose numatomas vasaros pabaigoje.

Užtenka tik vieno žvilgsnio į paveiksliukus, kad suvoktum, jog Makai Kingdom grafiškai atrodo lygiai taip, kaip ir jo pirmtakas Phantom Brave. O tai gali reikšti tik vieną: draugai iš Nippon Ichi negirdi visuomenės nepasitenkinimo ir iš tikrųjų galvoja, kad 2005-ųjų pabaigos grafika, kuri būtų prasta net 2000–ųjų pradžiai, vis dar tinkama. Leisim sau su jais nesutikti. Žaidimo „geimplėjus“ irgi tęsia Phantom Brave idėjas: galima pastebėti ir įprastų langelių mūšio lauke nebuvimą, ir laisvai gulinčius daiktus, ir naujų objektų iškvietimo galimybę mūšio metu. Bet šį kartą papildomai mūšio lauke galima bus naudoti... pastatus! Pavyzdžiui, ginklų gamyklas, ligonines, kareivines (visi drauge prisiminėme Worms Forts: Under Siege). Žadama galimybė statyti ir vystyti visą karalystę — iš kurios į mūšį ir bus iškviečiami pastatai. Veikėjams į rankas žada duoti ir tradicinių kardų bei katanų, ir pažangesnių ginklų — liepsnosvaidžių, Gatlingo patrankų ir panašiai, tik AK 47–to nesimato. Kaip priklauso, žaidime bus ir atsitiktinių žemėlapių generatorius, siūlantis begalinį malonumą.

Siužetas (trumpai) papasakos apie lordą, vardu Zetta, praradusį tamsos pasaulio valdžią ir visokiais būdais bandantį ją susigrąžinti, nepaisant trijų nepakenčiamų blogiukų intrigų ir pinklių. Ar jam tai pavyks, kas iš to išeis — pamatysim vasarą.



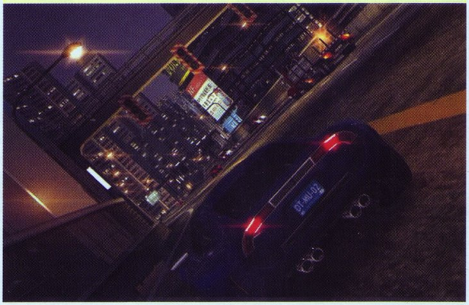
ELECTRONIC ARTS IŠLEIS DEAD TO RIGHTS 2

Electronic Arts susitarė su *Namco* kartu išleisti trečiojo asmens veiksmo žaidimą *Dead to Rights 2: Hell to Pay*. Garsaus projekto tęsinys, pasakojantis apie policininko, vardu Džeikas Sleitas, ir šuns *Shadow* nuotykius pasirodys šių metų vasarą *Xbox*, *PlayStation 2* platformose.

Antrosios dalies siužetas vyks ankstesniu laiku negu originaliosios *Dead to Rights* įvykiai. Tirdamas miesto teisėjo pagrobimą, pagrindinis veikėjas atsidurs *Grant City* miesto kriminalinių grupuočių dvikovos dėl įtakos sferų centre. Išgyventi šioje mėsmalėje Džekui padės įspūdingas ginklų arsenalas, artimo mūšio judesių mokėjimas ir visokie nesąžiningi triukai bei *slow motion*. Žadamas ir atnaujintas varikliukas, tolydesnė animacija, protingesni priešai, daugybė kitų smulkių patobulinimų.

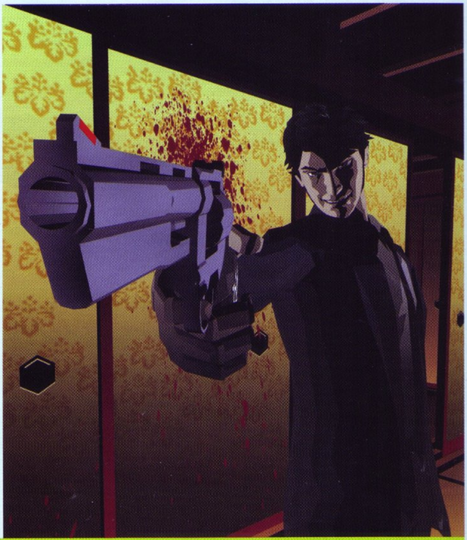
ANONSUOTAS BURNOUT REVENGE

Electronic Arts oficialiai anonsavo *Burnout Revenge* — ketvirtąją populiarios lenktynių frančizės *Burnout* dalį. Žaidimas kuriamas studijos *Criterion Games PlayStation 2* ir *Xbox* versijose. Laukiama projekto pasirodymo data — šių metų rudens pradžia. Priminsiu, kad žaidimo versija naujos kartos konsolėms buvo „užšaldyta" šių metų vasario mėnesį. Kūrėjų žodžiais, *Burnout* Revenge pasiūlys dar daugiau susidūrimų, veiksmo ir specialiųjų režimų. Pranešime visas detales apie šį projektą, kai tik jos bus žinomos.



SLY 3 — JAU GREITAI!

Sucker Punch anonsavo trečiąją savo nuotykių frančizės dalį PlayStation 2 konsolei — Sly 3. Naujas žaidimas pasirodys JAV jau šių metų rudenį. Trečioji dalis pasiūlys žaidėjams vėl pabūti puikaus vagies ir jo draugų kailyje, kurie šį kartą aplankys Veneciją, Australiją ir Kiniją. Be trijų komandos narių, „pagamintų" firminiu animacinių filmukų stiliumi, mūsų dar laukia Carmelitos Fox ir kelių kitų veikėjų sugrįžimas. Taip pat žadamas multiplayer režimo palaikymas.



Killer 7

Killer 7 — tai istorija apie septynis žudikus. Septyni skirtingi žmonės, kurių sąmonės sukauptos iškaršusio senio galvoje, atlieka žmogžudystes pagal užsakymus. Septynios visiškai skirtingos, bet praktiškai nenugalimos ir tobulos žudymo mašinos turi septynias skirtingas savybes, kurias protingai naudojant minėtasis senis (Harman Smith) gali įvykdyti užsakovų keliamus reikalavimus.

Mirties „sargybinių" lyderiu, be jokios abejonės, yra Garcian Smith. Stilingas vyrukas baltu kostiumu ir geltonu kaklaraiščiu. Jis gali tapti nematomu ir prikelti mirusiuosius. Po jo — Mask de Smith. Stambus žmogus, savo kariniame maišelyje nešiojantis kelias granatsvaidžių ir raketinių pistoletų rūšis, o imtynių metų atliekantis šachido vaidmenį. Savo veidą jis slepia po įdomia kauke, apie kurią kol kas labai mažai žinoma.

Kaeda Smith — vienintelė mergina šioje žudikų gaujoje, bet tai netrukdo jai flirtuoti darbo vietoje ir tramdyti įkyrius priešus. Gerai moka artimos kovos menus, tačiau neskuba lįsti į mėsmalę, nes labiau pasitiki savo pistoletu su dvigubu

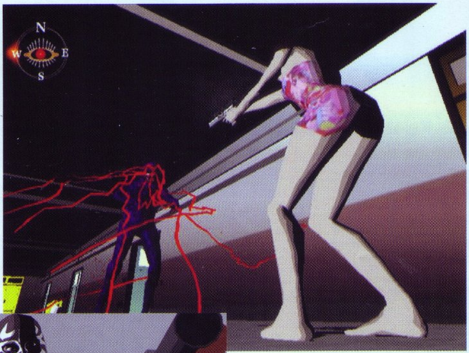
priartinimu. Jos skiriamasis bruožas — „kruvinas dušas“, pašalinantis kliūtis iš jos kelio. Dan Smith iš pirmo žvilgsnio primena biuro žiurkę, bet šis įspūdis tikrai klaidingas. Jis visiškai nenuspėjamas ir agresyviausias iš visų, savo Magnum'ą jis užtaiso šviesos greičiu, be to, moka sulėtinti laiką.

Paslaptingiausia šio septyneto asmenybė — Kevin Smith. Tamsintais akiniais ir be marškinėlių, jis palieka ramaus ir protingo žmogaus įspūdį. Bet tai netrukdo jam be papildomo triukšmo mėtyti žudančius peilius. Coyote Smith — savotiškas meksikietiškas mačo, kuris greičiau peršoks per sieną nei rinksis raktus prie vartų. Puikus atletas ir sportininkas, moka įspūdingų kovos menų judesių. Con Smith aklas, bet specialus įtaisas galvoje leidžia jam suprasti garsus. Pats greičiausias veikėjas.

Visi šie žmonės — savo veiklos profesionalai, todėl į juos pirmuosius ir kreipėsi JAV vyriausybė, prašydama pagalbos likviduojant paslaptingą Kun Lan, sukūrusį siaubingą ir baisią „kol kas neaišku kieno“ armiją, pavadintą Heaven's Smile (Rojaus šypsena).

Stilių ir dizainą reikia naudoti griežtai ribotai, kitaip atsiranda rizika likti nesuprastais. Šiuo momentu būtent tokie yra burtininkai iš Manufacture Inc. studijos, siūlantys „nuostabius“ vaizdelius ir protą slegiantį pasakojimą. Kaip jau tikriausiai spėjote pastebėti, žaidimas džiaugsmingai išnaudoja cel-shading technologiją. Žaidimų pramonė žino nemažai atvejų, kuomet panašus pieštas-animuotas „negražumas“ buvo stebėtinai sėkmingai parduodamas (XIII, antroji Fear Effect dalis).

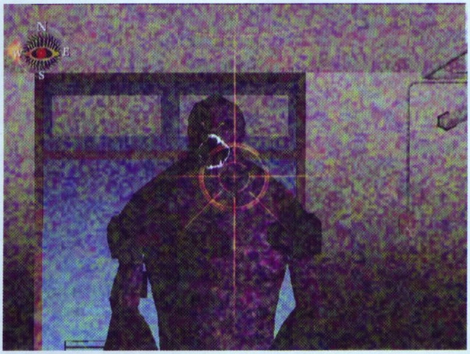
Kūrėjams puikiai sekasi realizuoti šviesos šešėlių žaidimą, animaciją ir oro efektus. Be to, žadama spalvinga ir išraiškinga mirties animacija (su kraujo purslais, suskaldymais ir t.t.) ir dideli žaidimo erdvių plotai. Tačiau pastarieji atrodo labai jau monotoniški ir... kvadratiniai. Galbūt žaidimo dinamikoje šis faktas nebus lemiamas, tačiau šioje stadijoje perspektyva vaikščioti vienodų koridorių labirintais nedžiugina.



Ne, tai ne veiksmas su vaizdu iš trečiojo asmens — tai visavertė šaudyklė su tipiškų žaidybinių „triukų“ rinkiniu. Kaip žinia, labai mažai šaudyklių gavo pripažinimą Sony konsolėje. Aprašomas projektas įneša įvairovės į žanrą, nedidelės, bet pakankamai pastebimos. Kad ir persijungimas tarp septynių „kolegų“: panorėjote sužaisti kito žmogaus vaidmenį — prašau, niekas jūsų nestabdys. Tiesa, kol kas neturime jokių žinių apie tai, kaip tai įtakos siužetą (jei apskritai įtakos).

Toliau. Killer 7 pagal daugelį kriterijų yra siužetui orientuota šaudyklė. Bėgioti koridoriais ir šaudyti reikės, bet pagrindinis akcentas bus siužete, o animacijos scenoms, sukurtoms tuo pačiu varikliuku, atiteks didžioji žaidimo proceso dalis. Kas mūsų laukia, kokius priešus sutiksime ir kuom viskas baigsis spėlioti beprasmiška – Capcom nepaskelbė ir pusės veikėjų.

Siūlyti naujoves reikia protingai. O protas — reikalas pasipelnytinas, ir Capcom tai žino. Nesame iki galo įsitikinę, kad projekto likimas tvirtose rankose, bet jo ateitis žinoma jau dabar. Manome, kad tai ta blockbuster'ių rūšis, kurie vos atsiperka, būna spaudos gerai įvertinti ir ramiai užima savo vietą nišoje. Tikėtis kažko kito galbūt nereiktų — labai jau įdomų ir savitą požiūrį šiuo atveju demonstruoja kūrėjai.



Kūrėjas	CAPCOM		VEIKSMO
Leidėjas	CAPCOM	Išleidimo data	2005 07 15
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

GameDevelopers Conference 2005

Kaip ir praėjusiais metais, trumpai pristatysime vis didesnę svarbą žaidimų rinkoje įgaunančią žaidimų kūrėjų konfernecija. Game Developers Conference 2005 – detalės apie naujojąją konsolių kartą, diskusijos apie rinką bei įdomiausi parodoje pademonstruoti žaidimai.

„SULŪŽĘS" HOLIVUDO MODELIS

Kaip ir kasmet, GDC konferencijoje buvo daugybė įvairios tematikos pranešimų ir diskusijų. Apie įdomiausią ir galbūt artimiausią žaidėjams trumpai papasakosime. Pasipuošusi skambia antrašte „Gamyba ir prodiuseriai: Holivudas prisijungia prie žaidimo" diskusija sutraukė keletą svarbių personų tiek iš žaidimų, tiek iš kino pramonės.

Visi diskusijos dalyviai išreiškė nuomonę apie santykį tarp Holivudo ir žaidimų pramonės ir iš esmės visi sutiko su tuo faktu, kad dabartiniai verslo modeliai yra nesuderinami ir „sulūžę". Tačiau kalbant apie efektyvesnį šio ryšio panaudojimą, nuomonės išsiskyrė priklausomai nuo dalyvių atstovaujamos industrijos ir pareigų. Philippe Erwin, Warner Bros gamybos viceprezidentas, tikino, kad „Bus taip, kaip pasakys kino gamintojai. Jie investuoja daug pinigų į kino frančizę. Kol pasirodys naujas verslo modelis, šuo liks kino studija, o žaidimų rinka tik — uodega". Jis taip pat nevengė kaltinti žaidimų kūrėjų, dirbančių su kino frančizėmis paremtais žaidimais: „Aš garantuoju, jei į Batman žaidimą kažkas įdėtų tiek pat darbo ir rūpesčio, kiek kuriant Grand Theft Auto ar Zelda, turėtume Top-10 žaidimą be problemų." Toliau Erwin sielojosi, kad paprastai tik didieji „blokbasteriai", filmai, žadantys uždirbti milžiniškų pajamų, persikelia į žaidimus. Jis tikino, kad yra didžiulė rinka kurti žaidimus pagal filmus, kurie ir neturi tokio masinio patrauklumo.

Tam greitai paprieštaravo EA LA vadovas Neil Young. „Pasaulyje yra labai mažai produktų, kurie verti licencijos", ir kaip įrodymą pateikė nelabai sėkmingus žaidimų, naudojančių licencijas, pardavimus. Tačiau optimizmo yra, ypač kalbant apie žaidimus, kurie ateityje turėtų būti kokybiškesni, mat turint jau žinomą puikiai apibrėžtą „intelektinę nuosavybę" galima skirti daugiau dėmesio esminėms žaidimo savybėms.

Problema, pasak Erwin, yra ta, kad žaidimų ir kino industrijos dirba skirtingais ciklais. Žaidimų industrija yra orientuota į procesą ir produktus pagal griežtus grafikus, su tikslais ir atskaitomybe, Holivudas taip nedirba. Young taikliai pajuokavo, jog „Mums tiesiog reikės iš naujo išrasti Holivudą".

Kitų žaidimų industriją atstovaujančių pranešėjų priekaištai Holivudui buvo griežti. Ames Kirshen iš Marvel žaidimų padalinio peikė, kad ruošiant filmą gamybai ir sudarinėjant sutartis su aktoriais, apie žaidimą pagal filmą net negalvojama ir juo nesirūpinama. Tačiau dar blogiau yra tai, kad daugelis kino studijų priskiria darbą su žaidimais vadinamiesiems „vartotojų produktų" skyriams, kurie paprastai dirba su visokiomis priešpiečių dėžutėmis ir kitais niekučiais, pasipuošusiais filmo tematika. „Tai beprotystė!", — nesivaldė Larry Shapiro, Creative Artists Agency įkūrėjas. „Žaidimai yra nepaprastai turtingi ir laiką naudojantys virtualūs pasauliai, o su jais dirba „priešpiečių dėžučių" vyrukai."

Kita diskusijoje išvystyta „aštri" tema buvo aktorių naudojimas žaidimo reklamai. Shapiro nuoširdžiai tikino, kad taip elgtis nedera — kol kas nėra reikiamo verslo modelio. Tačiau EA vadovas paprieštaravo teigdamas, kad vartotojai nori matyti tuos pačius talentus skirtingose medijose. „Jei filme matei Viggo Mortensen (aktorius, vaidinęs Aragorną „Žiedų Valdovo" trilogijoje), nori jį išgirsti ir žaidime. Žinoma, jei kaina bus neteisinga, to neišeis padaryti".

NAUJOS KARTOS XBOX KONSOLĖ

Kaip buvo pranešta anksčiau, konferencijos metu Microsoft pateikė naujos kartos Xbox konsolės specifikacijas. Nors tai tėra patys pirmieji duomenys ir iki konsolės pasirodymo jie gali dar ne kartą pasikeisti, susidaryti vaizdą galima. Taigi esminiai konsolės parametrai tokie:

— Centrinis procesorius turės tris 3.0 GHz dažnio PowerPC šerdis.

— Grafinis procesorius yra kuriamas PC GPU gamintojų ATI X800 pagrindu. Jo greitis 500 MHz ir jis palaiko būsimąjį PixelShader 3.0 standartą. Galutinis šio procesoriaus variantas turi pasirodyti vasarą.

— Sistemos atmintis. Jos konsolė turės 256 MB. Reikia atkreipti dėmesį, kad šios atminties tiesiogiai lyginti su PC RAM atmintimi negalima (256 MB operatyvinės atminties dabartiniams PC yra išties mažai), pavyzdžiui, Xbox konsolė turi „tik" 64 MB sisteminės RAM atminties.

— Optinis įrenginys. Šis elementas susilaukė daugiausia spekuliacijų, ar tai Blu-Ray (kurį naudos PlayStation 3), ar HD-DVD formatas. Pasirodo, nei vienas iš jų. Naujosios Xbox konsolės žaidimai bus platinami dvigubo sluoksnio DVD-9 diskuose — toje pačioje laikmenoje kaip ir dabartiniai Xbox žaidimai, tik didesnės talpos (iki 7 GB).

— Atmintis. Konsolė naudos nuo 64 MB iki 1,024 MB atminties korteles. Kietasis diskas bus išleistas kaip papildomas įrenginys, o ne standartinis komplektas, kaip buvo spekuliuota. Disko dydis kol kas nenustatytas, žinoma tiek, kad 2 GB bus naudojami žaidimų kešavimui (greitajai atminčiai).

— Kamera. Naujoji konsolė turės prijungiamą kamerą. Ja padarytas nuotraukas bus galima naudoti žaidimuose ir žaidėjų profiliuose bei video pokalbiuose. Kol kas nežinoma, ar su ja bus galima žaisti kaip su EyeToy.

PROGRAMINĖ ĮRANGA

Microsoft primygtinai reikalauja visų kūrėjų, ruošiančių žaidimus naujajai konsolei, kad visi žaidimai palaikytų *Live*. Kūrėjams pranešama, kad planuotų žaidimus aukšto išskyrimo grafikai — 1280x720 rezoliucijos, 16:9 formato ir turinčius anti-aliasing. Visuose būsimuose žaidimuose turėtų būti galima klausytis savo muzikos iš MP3 bei WMA formatų.

PROFILIAVIMAS

Kalbant apie žaidėjus, tiek vieno žaidėjo režimuose, tiek multiplayer, visi žaidimai bus susieti su nauja „žaidėjo profilio" ypatybe. Panašiai kaip Windows XP galima sukurti kiekvienam vartotojui atskirą profilį, naujoje konsolėje profiliai bus kiekvienam ja žaidžiančiam žaidėjui. Kiekvienas žaidėjas galės išsaugoti savo nustatymus ir, konsolei kraunantis, pasijungti savo vardu. Sistema žadama labai lanksti. Galėsite pasirinkti bendrus nustatymus ir tuo pačiu išimtis atskiruose žaidimuose. Pavyzdžiui, galėsite nusistatyti taip, kad jūsų profilyje būtų invertuotas valdymas, tačiau jei Splinter Cell žaidimą norėsite žaisti su standartiniu, galėsite taip ir nustatyti.

Taip pat su profiliu bus susiję pasiekimai žaidimuose, pavyzdžiui boso nugalėjimas, lygio įveikimas per tam tikrą laiką. Pasiekimai bus apdovanojami tiek offline tiek online. Planuojama, kad kiekvienas žaidimas

turės bent po penkis apdovanojimus, už kuriuos gausite taškų. Apie jaunesnių žaidėjų tėvus taip pat pagalvota — profiliavimo sistemoje yra galimybė tėvams nustatyti ribas ir privilegijas, kokią informaciją žaidėjas gali pateikti online savo profilyje. Žaidėjai online bus matomi pagal jų žaidėjo kortelę, kurioje bus informacija apie žaidimus, kuriuos žaidžia, surinktų taškų kiekis, šalis ir pan.

POPULIARIAUSI KLAUSIMAI

O dabar (kaip ir apie *PlayStation 3* praėjusiame numeryje) keletas populiariausių klausimų apie naujos kartos *Xbox*. Beje, jei pastebėjote, niekur nėra konsolės pavadinimo — jis dar nepatvirtintas. Darbinis pavadinimas yra Xenon, bet sklando gandai, kad naujasis Xbox vadinsis *Xbox Next*, *Xbox* 360, *Nextbox* ar dar kitaip.

Klausimas: Ar naujuoju Xbox bus galima žaisti dabartinius žaidimus?

Atsakymas: Kol kas dar sprendžiama. Informacija sklando tokia, kad pirminiai planai buvo neįdiegti į sistemą ankstesnių žaidimų palaikymo — tai turi tam tikros prasmės. Nemažai leidėjų teigia, kad ši savybė nėra tokia būtina, kaip mano žaidėjai. Jie teigia, kad tai svarbu tik konsolės paleidimo pradžioje ir tuo atveju, jei pradiniai nauji žaidimai yra silpni. Kaip bebūtų, šis sprendimas susilaukė griežtos reakcijos iš žaidėjų, ir Microsoft dabar svarsto šią galimybę.

K.: Ar žaidėjų profiliai bus naudojami pardavimų ir marketingo tikslams?

A.: Kiek žinoma, bus tam tikros savybės žaidėjams gauti informacijos apie naujus produktus, kurie gali jiems patikti. Tačiau sprendimas, ar bus galima gauti tokios informacijos, priklausys tik nuo žaidėjų.

K.: Ar standartiniai valdymo pulteliai bus belaidžiai?

A.: Ne vienas šaltinis teigia tokią informaciją, taigi galima tikėtis, kad pulteliai bus belaidžiai. Žadama, kad pulteliai bus labai panašūs į dabartinius Type-S, tačiau su juodais ir baltais mygtukais, išdėliotais patogesnėse pozicijose.

K.: Jei kietasis diskas yra tik papildomas, parsiųsta medžiaga bus laikoma *online* ar norint kažką parsisiųsti ir saugoti diską būtinai reikės įsigyti?

A.: Kol kas niekas nepateikė jokios informacijos dėl medžiagos iš interneto. Tikėtina, kad tam kietasis diskas bus būtinas.

Tai tiek informacijos apie ateinančios kartos *Xbox* konsolę. *Microsoft* žada pristatyti ją šių metų E3 parodoje gegužės mėnesį kaip ir *Sony* bei *Nintendo*. Ką gi, laukiame konsolių naujo karo pradžios :).

PLAYSTATION 3 BUS NESUDĖTINGA KŪRĖJAMS

Bent jau taip konferencijos metu teigė Sony. Naujojo Cell procesoriaus kūrėjai neturi bijoti, nes Sony žada visapusišką paramą ir ne vieną savybę, supaprastinsiančią darbą su naujaja sistema. Cell procesorius iš esmės naudos jau daugumai pažįstamus žaidimų programavimo „įrankius", o naujos, papildomos priemonės leis kūrėjams dirbti greičiau ir efektyviau. „Cell yra sudėtinga mašina", — kalbėjo SCEA ryšių su kūrėjais vadovas Mark DeLoura. „Mes padarysime viską, ką galime, kad darbas su ja būtų kuo lengvesnis. Mes nenorime priversti jūsų mokytis naujo API (programavimo sąsajos) kiekvieną kartą išleidę naują lustą."

Cell procesorių Sony kartu su IBM ir Toshiba kuria ketverius metus. Prieš mėnesį inžinieriai atskleidė architektūrines procesoriaus detales, paaiškindami, kad tai bus daugiašerdinis procesorius, paremtas IBM Power architektūra.

Iš programavimo pusės, *Cell* grafika naudos tiek įprastus, tiek naujus metodus. Pagrindas bus tam tikra OpenGL sąsajos, kuri plačiai naudojama PC žaidimams kurti, atmaina. *Sony* ir programuotojų konsorciumas Khronos *Group* kuria specialų *OpenGL* „dialektą", pritaikytą būtent žaidimams. *Cell* taip pat naudos programavimo kalbą, sukurtą grafikos procesorių gamintojo *Nvidia* — Cg. Ji bus skirta gaminti aukšto lygio grafikos efektus. Programuotojai galės kontroliuoti aštuonis procesoriaus elementus naudodami įprastus programavimo kalbų C ar C++ „įrankius", o ne pirminio lygio programavimą, kurio reikia dabartiniam *PlayStation 2*. Dar vienas naujas „įrankis", vadinamas Collada, leis lengvai aprašyti žaidime naudojamus objektus — taip nereikės kaskart perkurti tų pačių vizualių elementų. Pavyzdžiui, sukūrus gražią eglę, jos apibūdinimą bus galima naudoti kituose žaidimuose ir net sistemose.

SCEA tyrimų direktorius Dominic Mallinson darbą su naujuoju *Cell* procesorimi palygino su muzikos kūrimu didžiuliam orkestrui. „Jūs, kūrėjai, esate kompozitoriai. Jums reikia paskirstyti užduotis taip, kad gautumėte geriausią rezultatą".

NAUJA NINTENDO KARTA

Konferencijos metu naujos kartos konsolės planus atskleidė ir Nintendo kompanija. Deja, jos pranešimas ir pateikta informacija skurdesnė nei kitų dviejų konsolių gamintojų. Prezidentas Satoru Iwata pateikė šias, kol kas turinčios kodinį pavadinimą Revolution, konsolės detales:

— Konsolė palaikys dabartinius GameCube žaidimus ir turės belaidžio tinklo (Wi-Fi) galimybes;

— Nemokamas Wi-Fi servisas netrukus bus pasiūlytas Nintendo DS savininkams, o vėliau į šį tinklą bus įtraukta ir Revolution. Online žaidimo galimybių konsolė tikriausiai neturės;

— Revolution širdis — IBM procesorius, kodiniu pavadinimu Broadway bei ATI grafikos procesorius, žaismingai pavadintas Hollywood.

COLD WINTER

Viena iš maloniausių konferencijos žadimų naujienų — *PS2* žaidimas *Cold Winter*. *Swordfish Studios* bei *VU Games* praneša apie atnaujintą bei patobulintą žaidimo variantą, kuris visus iki šiol asmeniniams kompiuteriams pritaikytame žaidime sutiktus pranašumus turėtų perkelti ir į *PS2* žaidėjų namus.

Vieno žaidėjo režimas: jūs — slaptasis agentas, ginkluotas bent vienu iš 30 specialiųjų ginklų bei turintis įvykdyti paskirtą misiją. Destrukcija atrodo itin žavingai, nes kūrėjai panaudojo Karma grafikos variklį. Kelių žaidėjų režimas dar įspūdingesnis — dauguma jau pažįstamų žaidimo rūšių (pavyzdžiui, *deathmatch*, *team deathmatch*, *last man standing*, *domination*) bei naujasis „*head match*", kuriame teks pasistengti kuo ilgiau išsaugoti vargingo apsileidėlio gyvybę. Patikėkite, pasirinkimų gausa neleis nuobodžiauti.

Dauguma keleto žaidėjų režimų leidžia jums į draugiją pasikviesti net keturis draugus, o jeigu jie dar sugebėtų prisijungti prie *PS2* belaide sistema, žaidėjų skaičius padidėtų net iki 16 vienu metu. Pats valdymas primena daugumą kitų konsolėms sukurtų žaidimų, tad problemų neturėtų kilti. Kairioji pultelio pusė skirta judėjimui, o dešinioji — taikymuisi; R1 — šūvis, R2 — granatos, L1 — šuolis, L2 — pritūpimas. Tiesa, R3 naudojamas vaizdo pritraukimui, o žaidimas bus dar labiau panašesnis į daugumą ankstesnių, kai paminėsime, jog vienu metu galite nešiotis ne daugiau kaip du ginklus.

Žaidimo scenarijus reikalauja logikos bei susišaudymo patirties — kartais tereikia tinkamai pasirinkti priedangą ir priešams anksčiau ar vėliau ateis galas. Taigi Cold Winter „praėjo" visus testus ir pasiekė neblogų rezultatų, todėl šio žaidimo pasirodymo lauksime ištiestomis rankomis. Deja, laukti teks ilgai — parduotuvių lentynose šis žaidimas pasirodys tik šių metų pabaigoje.

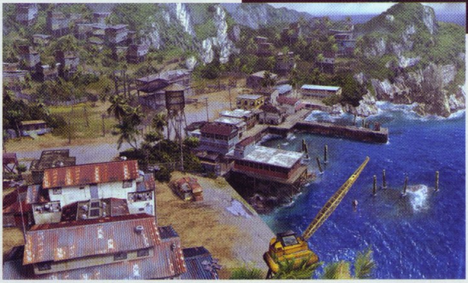
SCARFACE

Vivendi Universal „ant karštųjų" pristatinėja darbus su naujai įsigyta Radical studija. Jie nusprendė imtis daugiau nei dvidešimties metų senumo filmo ir pagal jį sukurti žaidimą. Garsiojo režisieriaus Brian De Palma 1983–ųjų filmas „Scarface" atgims žaidime.

Ir „atgims" tikrąja ta žodžio prasme. Jei matėte filmą, žinote, jog herojus Tony Montana jame žūva, tačiau žaidime jis yra gyvas, iš jo atimta šeima ir visa didžiulė narkotikų kontrabandos imperija. Taigi jums reikės padėti jam atsistoti ant kojų ir pasiekti buvusią galybę. Varomąją žaidimo galią — herojaus reputaciją — reikės atstatyti Majamyje. Vykdydami siužetines misijas kaupsite turtus, įsigysite nuosavybės, atversite naujas vietoves ir stengsitės kuo plačiau ir tvirčiau užgniaužti Majamio pogrindinį pasaulį. Žodžiu, veiksite pagal patikrintą GTA formulę.

Radical dizaineriai bando visais įmanomais būdais atkurti Tony Montana asmenybę. Tam reikalui sukurta net įžeidimų sistema, kuri pravers kovojant su pasislėpusiais priešais. Paspaudus specialų įžeidimų mygtuką, Tony paleis eilę „gražiausių" epitetų, o nesusilaikę priešai iššoks iš savo slėptuvių tiesiai į jūsų ugnį :). Jei suspėsite priešui kažką leptelėti intensyvaus susišaudymo metu, jis gali trumpam sustoti ir pagalvoję bandyti ką nors atsakyti jums. O ką daryti su keliomis laisvo laiko sekundėmis, jūs jau žinosite.

Herojus turės ir populiarųjį įniršio matuoklį. Šiuo atveju jo charakteris labai tinka įniršiui



išreikšti, užpildžius matuoklį Tony tiesiog pašėls ir automatiškai nusitaikęs į visus priešus vietovėje juos nušluos nuo žemės. Kita vertus, kūrėjai paruošė ir tam tikrą moralės kompasą. Pavyzdžiui, išsitraukus ginklus viešoje vietoje, nekalti praeiviai išsigąs ir pabėgs, o priešai išsitrauks savo ginklus ir pasiruoš kovai. Negalėsite užmušti kiekvieno sutikto — bandant nužudyti nekaltąjį, Tony pats persigalvos ir apie tai jums pasakęs nuleis ginklus.

SHADOW THE HEDGEHOG

Žmonės kalba apie naująjį veikėją, kuris gaus visą iki šiol populiaraus ežiuko *Sonic* garbę bei laurus. Iš tikrųjų viskas yra daug paprasčiau: *Sega* praneša apie naujo žaidimo Shadow *the Hedgehog* išleidimą. *Shadow* yra dar *Sonic Adventure 2* žaidime matytas Sonic priešininkas, tačiau pats žaidimo braižas labai panašus į įprastą ežiukų serijos žaidimą.

Trumpame šį žaidimą reprezentuojančiame filmuke galima buvo pastebėti visus naujajam herojui sukurtus „perliukus" — slidinėjimą bėgiais, atbulus šuolius bei greičio panaudojimo galimybes. Tamsusis ežiukas žavus ir dėl itin keisto ginklo, kuriuo jis pasinaudoja kiekvieną kartą, kai kelią pastoja koks niekšas.

Grafika bus labai panaši į *Sonic* serijos žaidimuose jau matytą, tačiau bus ir keletas naujovių: *Shadow* žada mums parodyti kitą — tamsiąją — *Sonic* pasaulio pusę. Dauguma žaidimo epizodų bus papildyti tekstiniais intarpais, o tai keičia žaidimo nuobodųjį „lakstyk iki galo" stilių į tam tikrą apmąstymo bei logikos reikalaujančių užduočių visumą.

Shadow The Hedgehog PS2, *Xbox* ir *GameCube* konsolėse turėtų pasirodyti rudenį.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Sega ir The Creative Assembly praneša apie naujos frančizės kūrimą, kurią pritaikys visoms dabartinėms konsolėms. The Creative Assembly kompanija žinoma iš populiarių strateginių PC žaidimų serijos Total War, tačiau ji niekada nebuvo kūrusi konsolėms pritaikyto žaidimo, tad Spartanas taps „pirmuoju blynu".

The Creative Assembly generalinis direktorius pranešė mielai bendradarbiaujantis su Sega kompanija kuriant šį naująjį žanrą. Spartan: Total Warrior — tai originalus žaidimas, kuriame persipins dinamiškieji efektai, epinė žaidimo scenografija bei istorija ir itin malonios kovos. Tai visiškai naujas „mišinys", kurio techniškai įgyvendinęs dar nebuvo niekas. Todėl belieka palinkėti sėkmės tiek Sega, tiek The Creative Assembly bendrovėms.

Žaidime Total War reikėdavo vadovauti didelei armijai ar smogikų būriams, stengtis laimėti dideles kovas, tuo tarpu čia, žaidime Sprtan: Total Warrior, valdyti tereikia vieną karį, kuris pasistengs padaryti tiek pat, kiek jau minėta armija. Mitinės būtybės, legendiniai monstrai bei didelės kariuomenės — visa tai Spartanui tampa įprasta aplinka. Kovos vyks milžiniškose dykvietėse, dideliuose miestuose, požeminiuose kalėjimuose, kalnuose ir net Romos koliziejuje. Žaidėjas sugebės atlikti tiek sudėtingus combo, tiek paprastesnius atakos elementus, todėl teks susipažinti su visa kūrėjų išgalvota ginkluote. Be to, galėsite blokuoti varžovus bei atlikinėti ypatingai keistus manevrus.

Išvysti *Spartan: Total Warrior* tikimasi šį rudenį.

DARKWATCH

Mažai kam žinoma *High Moon Studios* kompanija taikosi net į aukščiausią prizininkų pakylos vietą. Tiesa, anksčiau ši kompanija vadinosi *Sammy Studios Inc*, ir apie prizininkų pakylą mes užsiminėme ne šiaip sau — jūsų valdymui paklus pusiau vampyras Jericho, kurį reikės parengti kovai su piktuoju vampyru Nazarus dėl taikos ir ramybės Žemėje.

Jericho teks susidraugauti arba bent jau nesipykti su slaptomis draugiškomis gaujomis, kurias žaidimo kūrėjai pavadino *Darkwatch*. Žaidimas neleis nei atsipalaiduoti, nei nuobodžiauti — jums teks įveikti aibes skerdynių bei kovų. Tačiau aš jau pradėjau aprašinėti patį žaidimą pamiršdamas paminėti kai kuriuos labai įdomius ir naujus dalykus, pavyzdžiui, galimybę žaisti dviem žaidėjams padalinus ekraną. Ar nesmagu turėti realų padėjėją?!

Tiesą pasakius, Deadwatch nepatiks strategams bei ramų puolimą mėgstantiems žaidėjams, nes čia iš tikrųjų ramiai ir saugiai jaustis tegalėsite meniu skyriuje. Kita vertus, adrenalino bei smagių kovų čia bus pakankamai. Dažnos kovos jums padės išlaikyti savo kraujo matuoklį reikiamame lygmenyje, o norint išgyventi ir atlikti kai kuriuos ypatingus kovos veiksmus, jums reikės rankioti tam tikrus kraujo debesėlius.

Žaidime sutiksite 4 „gerąsias" ir 4 „blogąsias" veikėjų grupes. Visos jos yra unikalios ir skiriasi įvairiausiais požymiais: vieninteliu mirtinu kirčiu, asmeniniais šarvais, skirtingais *Vindicator* bei *Soul Stealer* judesiais bei kovos veiksmais, tad nuobodžiauti ir „priprasti" prie veikėjų nepavyks. Vos pradėję žaisti turėsi nukauti keletą priešininkų, todėl „blogis" įtrauks nuo pat pirmojo momento. Būkite atsargūs — prie to priprantama!

Savo grafika pribloškė ir PS2 konsolei pritaikytas žaidimas, todėl Xbox variantas jau dabar yra tituluojamas „gražuoliu" (nors beveik niekas jo nematė). Įdomu tai, jog šios dvi skirtingoms konsolėms sukurtos versijos skirsis ir savo sudėtimi — bosų kovomis, skirtingais *multiplayer* režimais ir net pačiu žaidimo scenarijumi.

Kai kuriose žaidimo dalyse Jericho galės skintis sau kelią nauju, Halo žaidime matytu ir į transporto priemonę panašiu automobiliu. Tačiau tik tol, kol pasirodys savižudžiai „kegeriai", kuriuos reikia sunaikinti ant bagio stogo esančiu ginklu, nes kitu atveju sužinosite, koks iš tikrųjų galingas sprogmuo yra TNT.

Darkwatch žaidimą Europoje žada išleisti Sega antroje metų pusėje.

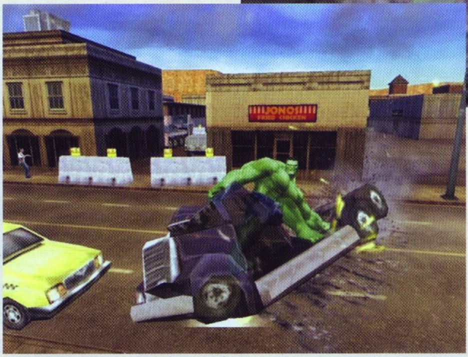
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

San Franciske buvo parodytas ir naujasis *Radical Entertainment* kūrinys — „*The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*“. Naujasis žaliojo monstro pasirodymas rengiamas *PlayStation 2* bei *Xbox* konsolėms, o pasirodyti turėtų dar šių metų gruodį. Skubame paneigti, jog tai praėjusią vasarą pasirodžiusio filmo tęsinys — žaidimo kūrėjai žada atsižvelgti tik į senas tradicijas turintį komiksų scenarijų, tad nematiusieji filmo nieko nepraras.

Žaidimą reklamuojantis video filmukas atskleidžia daug intriguojančių žaidimo elementų. Veiksmui vykstant didžiuliame mieste, Hulk'ui teks mėtyti automobilius tiesiai į savo priešininkus, o tai žaidėjams žada vieną labai smagų dalyką — naikinimo bei griovimo šiam žaidimui pavydėtų dauguma kitų.

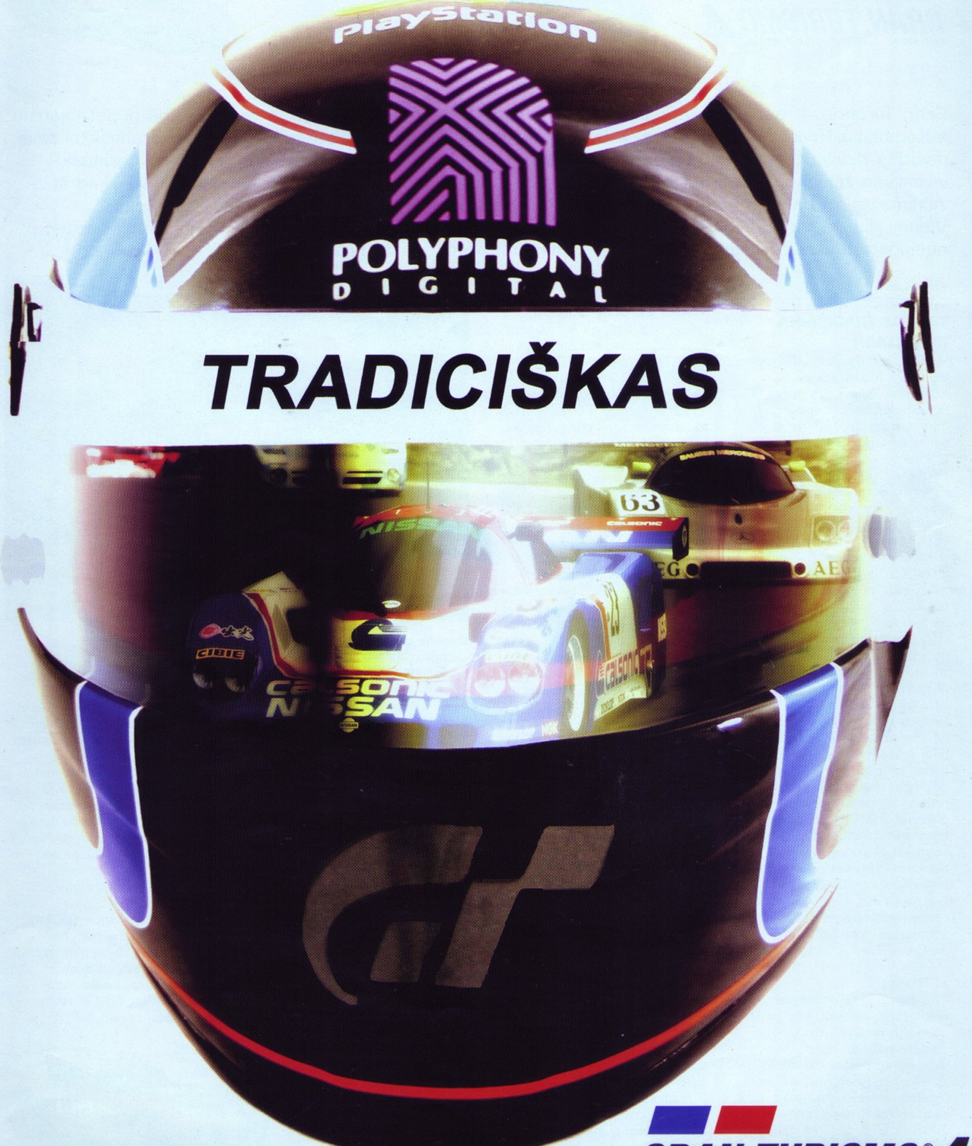
Pats veikėjas gali atlikti labai daug (apie 150) įvairiausių skirtingų veiksmų bei judesių, tad galima baimintis sudėtingo valdymo. Tačiau valdymas toks paprastas, jog susitvarkyti su Hulk'u sugebėtų net ir tavo trejų metų broliukas. Menčių mygtukai reikalingi bėgimui ir kopimui pastatais, tuo tarpu keturi priekiniai — šokinėjimui, daiktų rinkimui, ginklavimuisi bei įvairių atakų atlikimui. Sunaikinti mieste galima beveik viską — pradėkite mėtyti automobilius ar ką nors panašaus ir tuoj pajusite alkį naujiems „ginklams“. Tokie naujų daiktų vertimai į ginklus bei svaidomuosius reikmenis tampa nauju ginklavimosi būdu, o tai suteikia šiam žaidimui išskirtinumo.

Šis ginklavimasis — naujasis *Radical Games* išradimas, leisiantis jums paversti paprastus daiktus ginklais. Visame žaidime suskaičiavome apie 20 rūšių tokių



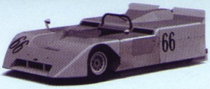
ginklų, tad nuobodžiauti tikrai neteks. Kaip pavyzdį galime paminėti paprastą veiksmų seką: pakeli automobilį ir perskeli jį į dvi dalis, o tada jau belieka smūgiuoti naujomis plieninėmis pirštinėmis — turbūt atspėjote, kad tokių kumščių „bučiniai“ palieka ir dvigubai didesnes mėlynes priešų paakiuose. Net kai užsinorėsite atsikratyti šių pirštinių, Hulk'as jų nenusiims, o tiesiog šveis į priekį, taip sugriaudamas dar pusę miesto. Kitas pavyzdys —atsitikimas su autobusu: suspaudus viduriniąją autobuso dalį, gauname normalią riedlentę, su kuria keliavimas po miestą tampa daug lengvesnis. Beje, šią riedlentę galima naudoti kaip bumerangą arba kaip apsauginį šarvą. Tiesa, kai kuriuos žibintų stulpus labai lengva paversti beisbolo lazdomis, tada policininkai bei priešininkų kariai pavirsta į mažus beisbolo kamuoliukus — telieka juos išmušti aukštai į dangų. Beisbolo pasirodymas žaidime nėra atsitiktinis — tai vienas iš kelių slaptų mini žaidimų. Dar reikėtų paminėti golfą bei banglenčių sportą, tad patikėkite mūsų žodžiais — šiame žaidime jūsų laukia daugybė staigmenų.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction žada pasiekti žaidėjus dar rugpjūčio mėnesį, tad laukti liko ne taip jau ilgai.



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR



■ Kūrėjas: Polyphony Digital | Leidėjas: SCEE | Data: 2005-03-09 | Žanras: vairavimo simuliatorius

Gran Turismo 4 mane nuvylė... Labai jau jis tradiciškas. Tradiciškai jame yra daugybė nuostabiausių automobilių. Tradiciškai jame rasi krūvą itin kruopščiai ir preciziškai sukurtų trasų. Tradiciškai tave pasitiks didelis turnyrų ir čempionatų pasirinkimas. Tradiciškai šis žaidimas laikomas geriausiu vairavimo žaidimu pasaulyje, tradiciškai jis atrodo gražiausiai iš visų. Tradicija tapo ir tai, kad šį žaidimą žaisti be galo įdomu, malonu ir norisi dar... Tradiciškai GT4 vėl tampa vieninteliu. Vieninteliu ne tik PS2 padangėje. Tradiciškai tai vienintelis ir geriausias vairavimo simuliatorius, nušluostantis nosį visiems panašiems žaidimams visose sistemose.

ARTOJAS

TAI, KAS TRADICIŠKA (PUNKTAIS)

Visa tai, kas geriausia, GT serijoje jau seniai tapo tradicija. GT4 — ne išimtis. Nei vienas geras GT serijos elementas nedingo, viskas tikrai yra žaidime. GT serija jau seniai laikoma standartu. Standartu viskam, kur yra žodžių junginys „Driving Simulation". Ketvirtoji serijos dalis ne tik atitinka... Na, ne... Visų pirma, ketvirtoji dalis pateisina absoliučiai visus mano, GT fano (o aš turiu įžūlumo vadinti save GT fanu), lūkesčius. Jau kurį laiką laukdamas GT4, varinėjau „pasirašytą" GT 4 Prologue versiją ir kažkuriuo metu buvau pradėjęs abejoti, ar GT4 pavyks pranokti GT3. Tiesą pasakius, kažkokius pakeitimus matėsi, tačiau jie buvo palyginus nežymūs, jei turėsime galvoje laiko tarpą, skiriantį šių dviejų žaidimų pasirodymą. Vis dėlto tai ne priekaištas GT4, o pagyrimas GT3 ir Polyphony Digital. Tuo metu, kai pasirodė GT3, tiek PS2 galimybių nesugebėjo atskleisti niekas, išskyrus juos. Bet grįžkime... GT4 ne tik atitinka, bet ir pakelia kokybės kartelę, kelios GT Prologue sukeltos abejonės buvo išsklaidytos malonaus pasivažinėjimo po Suzuka Circuit metu. Nuo šiol rinkoje karaliauja naujas kokybės standartas ir jis žymimas GT4 ženklu.

a) Grafika

Kaip minėjau, GT Prologue nesugebėjo atskleisti visų grafinių stebuklų, kuriuos siūlo GT4. Žaidime nebeliko nežymių išplaukimų, pastebimų ant GT3 automobilių (ypač ratų ir žibintų). Išgaravo ir kiek nemalonus vaizdo raibuliavimas, pastebimas žaidžiant GT3, taip pat gausiai praturtėjo galiniai trasų fonai, automobiliai sudaryti iš daug didesnio poligonų kiekio, ant mašinų krentantys atspindžiai neturi GT3 būdingo dantytumo. Prie viso to pridėkime ir faktą, kad GT4 talpina net 50 trasų ir daugiau nei 700 automobilių. Didžioji trasų ir automobilių dalis realiai egzistuoja mūsų pasaulyje, tad esant progai, daugelį dalykų, matomų žaidime, tu pamatysi ir gyvenime. Lai nesupyksta žaidimo gerbėjai, bet GT4 galėjo būti ir triskart mažiau mašinų, kadangi, giliu mano įsitikinimu, šią dalį į padanges pakelia trasos. Tokio tikslumo GT4 pavydėtų net GT3... Kad ir kaip juokingai tai skambėtų... Tai gali skambėti juokingai dėl to, kad GT4 yra kone visos GT3 trasos ir dauguma jų atrodo panašiai, tiksliau, beveik taip pat. Vis dėlto pirmas dalykas, kurį pastebi važiuodamas GT4 trasa, jau mintinai išmoktą trečiojoje dalyje, yra tas, kad visa trasos aplinka buvo pakišta po karštu dušu ir nuplauta. Perdarytos trasos pasakiškai švarios, jokių abejotinų išplaukimų ar įtartinų sulietų pikselių susibūrimų tamsiuose spalvų masyvuose nepastebėjau. Jei lygintume pačias spalvas, tai GT4 spalvos tiesiog rėkia! Aplink trasas vešančios pievos ar krūmokšniai nepriekaištingai gyvi ir... sultingi, tuo tarpu važiuodamas Nurnburgringu negalėjau atplėšti akių nuo trasą supančių tankių ir pasakiškų girių. Žaisdamas GT4 pirmą kartą, pajutau ypatingą norą sustoti... Sustoti ir eiti pasivaikščioti po mišką, paieškoti vieno kito grybo, ar tiesiog prigulti ant Midfield pievelės ir tolimesnes varžybas stebėti iš šios padėties.

Šiaip GT4 labiausiai ir nustebino tuo, kad didžiausią nuostabą žaidime sukėlė tai, kas, atrodo, jau nebeturėtų stebinti. Tai dėmesys detalėms. Šis dėmesys tik dar labiau sustiprina grafikos pliusus. Kruopščiai ir tiksliai

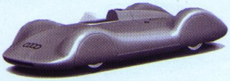
trasose išdėstyti stabdymo keliai su įsisenėjusiais gumos ruožais tiesiog idealiai dera su garsu, fizika ir DualShock pulteliu arba vairu. Dabar trasos paviršiai atrodo tiesiog nepakartojamai, tiek dėmesio paprastų paprasčiausiam asfaltui neskyrė nei vienas žaidimo kūrėjas. Ką ten žaidimų kūrėjai... Jei Lietuvos kelininkai, tiesdami kelius, apie asfaltą galvotų taip, kaip apie jį galvoja Polyphony meistrai, remonto ruožai autostradose ir duobės kiemuose jau seniai būtų nukeliavę užmarštin.

Antra vertus, jei grafiškai asfaltas atrodytų visiškai niekam tikęs, žaidėjui tai problemos nekeltų. Graso ir itin tikslaus force feedback dėka visada žinosi, kokiu paviršiumi važiuoji. Žaisdamas GT4 net užsimerkęs, bet su pulteliu rankose gali visiškai tiksliai nupasakoti, kokiu paviršiumi kuris automobilio ratas važiuoja. Jei ant šalikelės atsiduria galinis kairysis ratas, laikydamas rankose pultelį ar gerą FFB vairą, tu jauti būtent tai. Galinis kairysis ratas ant šalikelės... Ir ne kitaip.

b) Fizika

Šiuo aspektu GT4 tiesiog tapo draugiškesnis. Ypatingų pokyčių šioje srityje nuo GT3 laikų nepastebėjau. Tiesa, GT4 metė iššūkį skeptikams ir siūlo visai naujas galimybes važiuojant ralio trasomis, taip pat absoliuti naujiena — šlapios ir snieguotos trasos! Tad nenuostabu, kad normaliose asfaltinėse žiedinėse lenktynėse fizikos prasme sunku pastebėti kažkokių pokyčių. Vis tik „MR" tipo automobiliai dabar važiuoja kiek kitaip, jie tapo paklusnesni ir vairuoti juos smagiau.

Norėtųsi paminėti ir tai, kad dabar kiekvienas automobilis labiau unikalus. Turiu mintyje tai, kad net tos pačios klasės ir galingumo automobiliai dabar važiuoja savitai. GT3 skirtumų irgi buvo, tačiau pažaidus GT4



susidaro įspūdis, kad jie labiau rėmėsi kertiniais rodikliais (drivetrain, power, aspiration) nei automobilio gamintoju ir tikrosiomis charakteristikomis.

Pirmuoju sakiniu paminėjau, kad GT4 tapo draugiškesnis. Kodėl? Nagi dėl atsiradusio išcentrinės jėgos matuoklio. Dabar važiuodami trasa visada matysite, kaip automobilį veikia išcentrinė jėga. Ši iš pažiūros visiškai nereikšminga detalė „žiauriai“ pagelbėja vėliau. Ypač tokiose, atrodytų, greitose ir nepavojingose trasose: Suzuka, El Capitan ar Nurburgring. Kai šiose trasose lėksite 360–390 km/h išvystančiais bolidais, patys suvoksite išcentrinės jėgos matuoklio naudą. Na, gal šis matuoklis ir nepadės išvengti padarytos klaidos, tačiau jis tikrai padės jos nekartoti...

c) Tiuningas

Labai tradiciškai kūrėjai apsiribojo tik vidiniu tiuningu. Tiesa, tradiciškai savo bolidą galite papuošti naujais Yokohoma, OZ Racing ar kitokiais ratais, tačiau tai beveik viskas. Sakau beveik, nes GT4 atsirado nauja galimybė iškelti „peleką“. Taip, nuo šiol galėsite užsidėti ir galinį spoilerį, tačiau jų pasirinkimas nykus, tad didelių vilčių nepuoselėkite.

Šiaip daugumą su tiuningu susijusių dalykų jau apžvelgiau „Fizikos“ dalyje, tačiau ir čia yra ką papasakoti. Visų pirma, šiek tiek pasikeitė tiuningo sistema. Dabar kiekvienas automobilis gali būti tobulinamas gamintojo dirbtuvėse, tačiau kai kurias dalis galima įsigyti ir iš nepriklausomų tiekėjų. Visas pirminis tiuningas atliekamas pas gamintoją, tačiau kai kurių dalių gamintojai gali ir neturėti, taigi kartais tenka paklajoti ir geresnės sankabos paieškoti kitur. Reikia pastebėti, kad kūrėjai pagailėjo mūsų laiko ir padeda jį eikvoti tik lenktyniavimui. Pasirinkus automobilį, kuriuo važiuosime, visos parduotuvės bei gamyklos, galinčios aptarnauti, iš sidabrinių tampa auksinėmis, taigi mums nereikia keliauti per visas parduotuves ieškant tos vienintelės.

Kaip ir ankstesnėse dalyse sudėjus brangiausias dalis, jas dar galima koreguoti pagal savo ir trasos poreikius. Kaip ir seniau jūs galėsite pats sureguliuoti greičio dėžę, stabdžių stiprumą, pakabą, galios paskirstymą ir t. t. Tiesa, visoms šioms reikmėms reikalingas bent minimalus automobilių veikimo principų ir elementarių fizikos dėsnių išmanymas. Kiekvienas automobilis gali būti sureguliuotas trimis skirtingais variantais, ir kiekvienas jų išsaugomas atskirai, tad didelių keblumų keliaujant iš greitų ir vingiuotų trasų į žiedines „endurance“ varžybas neturėtų kilti. Jei eksperimentų su greičio dėže metu padarysite klaidų, irgi ne bėda, visada galite grįžti prie gamyklinių nustatymų arba išvis pašalinti „fully customisable“ dalis ir į jų vietą susidėti sportinius rinkinius. Žodžiu, ypatingų pakitimų šioje sferoje tikrai nėra, viskas kaip ir seniau. Pradedantiesiems aišku ir paprasta, o ekspertai gali praleisti net keliolika valandų vien tik derindami ir testuodami savo automobilį ir jo galimybes.

d) Automobiliai

Tai, ką labiausiai norėtųsi rašyti apie automobilius, jau parašiau „Grafikos“ ar „Fizikos“ dalyse. Žinoma, stiprioji jų pusė yra išvaizda ir valdymas. Matau būtinybę pasikartoti ir dar kartą pasakyti, kad didžiausias su automobiliais susijęs GT4 privalumas yra jų valdymo unikalumas. Kiti reikalai bemaž nepakitę. Žaidime (kaip ir įprasta) gausu automobilių modelių, ir pirmoji žaidimo savaitė praeina vairuojant kone vien tik japoniškas transporto priemones. Būtina

pastebėti, kad GT4 išsiplėtė ir automobilių pagaminimo datos. Didžioji dalis žaidime siūlomų automobilių, aišku, suksis apie 1990-ųjų pabaigą bei pirmuosius penkerius 2000-ųjų metus, tačiau galite rasti ir modelių, pasirodysiančių kitąmet ar net po dvidešimties metų. Senų automobilių taip pat pagausėjo (žaidime galima rasti net penktojo dešimtmečio inžinerijos stebuklų), o jiems vaikyti yra sukurti net keli čempionatai.

Kaip įsigyti naują mašiną? Ne jums klausti ir ne man pasakoti :). Taigi tradiciškai! Laimėti! Tiesa, nuo kažko vis viena teks pradėti, taigi geriausias pirmas pasirinkimas — naudotų automobilių parduotuvė. Tokių parduotuvių yra trys, kiekviena iš jų prekiauja skirtingų metų laidos automobiliais (80-ieji, pirmoji 90-ųjų pusė ir 90-ųjų pabaiga). Už pradžioje turimus 10 000 kreditų labai galingo „aparato“ neįsigysi, tačiau pusėtinas devyniasdešimtųjų pabaigos „Civikas“ tikrai išeis. Laimėjus pirmąsias lenktynes, reikalai pajudės, pinigų žaidime įgyjama greitai, naujų automobilių taip pat. Tiesa, mano atveju žaidimas lėtokas, nes aš laikausi griežtos pozicijos nepardavinėti laimėtų automobilių, tačiau net ir šiuo atveju didelio pinigų stygiaus nejutau. Tiesa, nepamanykit, kad žaidimas itin lengvas, taip nėra. Tiesiog laimėtų pinigų paprastai užtenka naujoms varžyboms pradėti, ir dėl to reikia dėkoti kūrėjams, pasirūpinusiems, kad tų varžybų būtų daug. Labai daug.

Yra ir dar paprastesnis būdas įsigyti išsvajotąją transporto priemonę — pasinaudoti išsaugota GT3 byla ir iš jos persivesti tam tikrą sumą pinigų. Galite persivesti bet kokį kiekį kreditų, tačiau ne daugiau kaip 100 000. Tiesa, tokią operaciją galėsite atlikti tik vieną kartą, taigi būkite atsargūs, jei iš karto neturite 100 „gabalų“, pamąstykite, gal dar kurį laiką verta „pasidraskyti“ su GT3.

e) Licencijos (žiaurumas žaidimuose, ką mes apie jį žinome?)

Tradiciškai norint dalyvauti GT4 varžybose, paprastai reikės pateikti savo vairuotojo pažymėjimą. Žaidime yra jau įprasti pažymėjimų tipai B, A, iB (i — tarptautinė), iA ir S (specialioji, leidžianti dalyvauti ralio ir specialiųjų sąlygų varžybose). Testai vairuotojo pažymėjimui gauti susideda iš keliolikos užduočių, mokančių elementarių lenktyniavimo gudrybių. Greitasis slalomas, „S“-kių įveikimas, važiavimas šlapia ar nelygia danga, lenkimas, greitosios trasos, stabdymas, žodžiu, visi pagrindai. B, A ir iB pažymėjimus įgyti ganėtinai paprasta, bent jau bronze įvertinimus susirinksite jei ne pirmojo, tai trečiojo važiavimo metu, o štai iA licencija — jau kita kalba.

Ką mes žinome apie žiaurumą žaidimuose? Mes sakome, kad GTA ar Doom yra žiaurūs žaidimai? Aš sakau, kad tai netiesa! Šiuos žaidimus mes galime vadinti baisiais, siaubingais, galų gale amoraliais, bet ne žiauriais. Kodėl? Pabandykite GT4 išlaikyti iA tipo licenciją, jei neklystu, testas Nr 15. Nurnburgringe. Jūsų užduotis — kuo greičiau įveikti visą ratą vairuojant „nesveikai užpumpuotą“ senutį „mersą“ su „piktu peleku“. Kad būtų sudėtingiau, važiuoti teks

paskui „safety car“, o tai jokiu būdu nėra pagalbininkas, kadangi taip trasoje atsiranda dar viena kliūtis, kurios reikia saugotis. Norėčiau pridurti, kad ši trasa (pasakiškai, tiesiog pasakiškai perkelta į žaidimą) egzistuoja mūsų pasaulyje, ir, kaip jau dauguma supratote, yra Vokietijoje, pasakiško grožio miestelyje, pas mus vadinamo Niunbergu. Tai štai šioje trasoje po šiai dienai laksto daugybė naujų automobilių, kadangi dauguma pasaulio gamintojų būtent joje testuoja naujausius savo modelius. Aplink šią trasą nuolatos trinasi „debesys“ paparacių karštai trokštantys nufotografuoti naujausią BMW ar Chevrolete modelį. Ką tai galėtų reikšti? Na, pamastykime logiškai, kodėl gamintojai testams renkasi Nurburgringą? Gali būti, kad dėl pasakiškų ir tankių, šią trasą supančių miškų, kurie apsaugo naujuosius modelius nuo paparacių, bijančių eiti į mišką. Tačiau gali būti ir kita priežastis. Man vis iš galvos neiškrenta sąvoka „niekšinga pasalūnė“. Būtent tokia yra Nurburgringo trasa — greita, žvėriškai greita ir pasiutusiai niekšinga, grūste prigrūsta pasalūniškų, vos pastebimų vingių, išvingiuotų taip gudriai, kad net mažiausia klaidelė teškia automobilį lauk už trasos ribų. Šiandien šiai trasai beveik 80 metų, o jos ilgis daugiau nei penki kilometrai. Tai labai daug, kadangi pultelio iš rankų negalėsite paleisti 9–10 minučių. 9–10 minučių važiavimo nepadarant nė mažiausios klaidelės. Girdite? Nė mažiausios klaidelės! Mažiausiai du automobilio ratai bet kuriuo metu privalo būti trasoje, iškiškite trečią ratą į šalikelę ir — basta! Mission Failed!

Nieko, jei stabdymo ar posūkio trajektorijos klaidelė padaryta pirmosiomis minutėmis, važiuojate iš naujo ir tiek. Tačiau jei klystate žaisdami aštuntą minutę ar prieš išsukdami į finišo tiesiąją? Keturi tokie bandymai — tai jau kone valanda važiavimo! O rezultatas — nulis. Ir jūs man dar norite pasakyti, kad GTA — žiaurus žaidimas?

Beje, laimingieji, žaidę GT 4 Prologue, galės pasinaudoti išsaugotomis žaidimo bylomis ir persikelti ten išlaikytas licencijas į patį GT4. Bet tai nėra labai gera mintis, nebent jums labai knieti paspartinti įvykių eigą. Už taip perkeltas licencijas jūs negausite automobilių, nors testai bus įskaityti. Tiesa, niekas nedraus perlaikyti jų ir automobilius atsiimti vėliau.

LŪŽIO TAŠKAS

(arba istorija apie labai tradicinį žaidimą, mėtantį labai netradicinius siurprizus)

Vis dėlto apie 152-ą žaidimo valandą, kai jau įveikta beveik 20 procentų žaidimo, o smegenys nebeprisimena, kaip teisingai į rankas paimti DualShock 2 pultelį (Logitech Driving Force Pro, gerbiamieji, ir ne kitaip!) pamąstau, kad tas tradicinis GT4 ne toks jau ir tradicinis. Tiesą pasakius, jis tradiciškai patobulėjo maždaug 150 kartų, ir tą padaryti jam padėjo keletas visai netradiciškų elementų.

TAI KAS NETRADICIŠKA (PUNKTAIS, ŽINOMA)

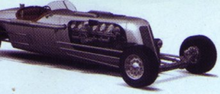
a) Varžybos

Jos liko tradiciškos kaip ir buvo, tačiau šiokių tokių korektūrų atsirado, tad apie jas trumpai. Visų pirma, varžybos (kaip ir seniau) suskirstytos į beginner, professional ir expert etapus. Ten rasite jau įprastus Clubman čempionatus, varžybas, suskirstytas pagal skirtingus variklių, važiuoklės, kėbulo tipus, automobilio pagaminimo datas ir t. t. Tokios varžybos kaip Mercedes „Legend of the Silver Arrow“ ar Honda „Type R Meeting“ persikėlė gamintojų domėn. Dabar kone kiekvienas automobilių gamintojas šalia naujų mašinų parduotuvės bei tiuningo dirbtuvių turi keletą čempionatų. Didžiausia naujiena — regioniniai čempionatai, tad šalia visų jau minėtų kategorijų atsirado kelios naujos Japan, European, American ir t. t. Niekur nedingo ir Endurance (ištvermės) varžybos bei ralis. Tiesa, ralio varžybos prisiglaudė „Special Event“ skyriuje, ten pat rasite ir į nokautą serijos kritikus varančias šlapios ar snieguotos dangos varžybas. Dar viena naujovė — nuo šiol daugelyje trasų galėsite lenktyniauti ir šiaip, be jokių apribojimų. Viskas, ko žaidimas prašo iš jūsų, — pasirinkti greičio lygį, jų yra net 21! Kaip jums tai? Tai net septynis kartus daugiau nei GT3 žaidime. Tiesa, būkite atsargūs, greičio lygis parenkamas neatsižvelgiant į jūsų transporto priemonę, tad greičio nustatymas -6 ir „Mazda-mx5“ toli gražu negėdingas pasirinkimas.

b) dirbtinis intelektas (ši kartą labiau panašus į intelektą)

GT serijos DI tradiciškai buvo šlovinamas ir peikiamas. Šlovinamas už idealų ir kultūringą važiavimą, pamokantį ir tuo pat metu baudžiantį. Peikiamas už idealų ir kultūringą važiavimą, pamokantį ir tuo pat metu baudžiantį. Ne, čia nėra klaidos, aš ir norėjau du kartus pasakyti tą patį. Prisiminkime GT3. Juk smagu stebėti važiuojantį DI. Smagu mokytis vairavimo gudrybių iš jo, smagu, kad jis toks protingas, greitas, atsargus, kai reikia... Tačiau tuo pat metu šlykštu, nes suvoki, kad jis važiuoja idealiausia įmanoma trajektorija, taip, kaip jam liepė Kūrėjas. Kaip nervina jo atsargumas, kai važiuodamas daug lėčiau jis vėl ir vėl „deda“ mus ant pirmojo Tokijo trasos posūkio, kaip erzina jo dirbtinė gracija Laguna Seca trasoje... Ech... Taip ir vyravo nuotaikos tarp visiškai juodo ir neišpasakytai balto. O gyvenime taip reikia pilko!

Naujasis GT4 DI ir yra kažkas tas pilkas, ko taip norėjosi. Kaip ir seniau, DI važiuoja nepriekaištingai ir atsargiai, tačiau maždaug tą akimirką, kai šis dėsningumas pradėjo mane erzinti, priešais mane važiuojantis DI nesuvaldė savo Nissan'o ir išlėkė iš trasos. Visa savo esybe užguliau stabdžius, užguliau juos taip, kad net sutraškėjo plastmasė. Kas per...? Pirma mintis buvo absurdiška: „Ką, toliau reikia važiuoti smėliu?“, vėliau palengvėjo — „Ach, jie patvarkė DI“. Ilgainiui ėmiau stebėti savo kibernetinių oponentų veiksmus trasoje, replay metu pasirinkdamas ne savo, o jų automobilius. Pasirodo, tai yra visiška tiesa, dabar lėkdami tiesiąja, DI vairuotojai ne visada atsispiria pagundai ir pradeda stabdyti vėliau, dėl to keliauja į smėlėtas šalikeles arba posūkį įveikia labai neteisinga trajektorija taip prarasdami kelias sekundes. DI vairuotojai išmoko ir kautis, dabar ne kiekvienas jų ramiai praleis jus pro šalį, jie mėgsta ir blokuoti, ir provokuoti, ir kovoti dėl geresnės įvažiavimo į posūkį trajektorijos. Na, ne auksas... ne auksas... Žaidžiant vis dar juntama, kad DI negyvas. Bet jei lygintume jį su GT3. Uch, padirbėta. Tikrai nesitikėjau!



c) Maestro! Muzika!

Uch! Nesitikėjau, kad kada nors žaisdamas GT serijos žaidimą imsiu klausytis muzikos. Pripažinkime, GT garso takeliai nebuvo prasti, tačiau ir „gabalų" niūniavimui juose buvo ne per daugiausiai. Tai buvo kažkas skambančio tarp cypiančios gumos, ošiančio asfalto ir burzgiančio variklio. Kažkokios nežinia kur pasimetusios dainos su nežinia kokiais tekstais. GT žaidimai visada turėjo galimybę koreguoti garsą, tad visada galėjau pasirinkti daugiau motoro, gumos ar asfalto... Niekada — muzikos. Galėjau, bet nebuvo nei noro, nei poreikio. GT4 trinktelėjo kaip Perkūnas geriausiais savo gyvavimo laikais. Garso takelis tiesiog perpildytas gera muzika, tiesa, jei jums GT3 muzika buvo prie širdies, GT4 panašių melodijų irgi yra lig soties. Tačiau sakykite man, mielieji, ar iškart patikėsite, jei pasakysiu, kad GT4 yra net pora miksuotų „šmotelių", skambėjusių SSX3? Aš netikėčiau, jei pats nebūčiau girdėjęs. Žodžiu, šioje vietoje GT4 labai netradiciškas, visoje žanrų vaivorykštėje, talpinančioje netgi keletą klasikinių kūrinių, negirdėjau tik RAP atstovų. Ir gerai. Jei kam nors kažkas nepatinka, eikit žaist NFSU.

d) Foto (visad su savimi imu, savo fotokamerų)

Netradiciškas naujas žaidimo režimas, kuriame vyrauja labai netradiciškos pažiūros. Foto režime lenktyniauti nereikia! Še tau boba devintinės — geriausiame visų laikų lenktyniavimo žaidime atsirado estetikos režimas fotomėgėjams! Ką gi, ne kiekvienas iš mūsų gali sau leisti naują fotokamerą ir kelionę į Niunbergą medžioti krevečių, t. y. korvečių. Norit plačiau? Labai prašom...

Pasirenkate Photo Travel režimą ir su norimu automobiliu keliaujate į fotogenišką vietovę. Jų yra keliolika, paprastai tai yra kažkokia labai patraukli vietovė, kurioje pastatomas jūsų automobilis ir prašmatni fotokamera. Tiesa, jūs pats dar galite šiek tiek (deja, tik šiek tiek) pakoreguoti automobilio ir kameros stovėjimo vietas ir pleškinti nuotraukas. Mėgėjams siūlyčiau apsiriboti paprastu fotografavimo režimu, tikrai gausite puikių nuotraukų. Susipažinę su šiuolaikinėmis kameromis, žaidėjai gali drąsiai eksperimentuoti su fokusavimu, išlaikymu, apšvietimu, filtrais ir t.t. Žodžiu, vykęs ir patrauklus žaidimo režimas. Tiesa, nuo šiol nuotraukos jau nepasmerktos dūlėti memory card'e, nes jas galite įsirašyti į flash atminties korteles, tam naudodami PS2 USB jungtį. Manau, daugelis iš jūsų šias korteles jau turite, o jei neturite, šiauškite į artimiausią kompiuteriais prekiaujantį saloną ir reikalaukite bent 32MB Flash raktų pakabuko. Tai tikrai nebrangus ir labai praversiantis pirkinys, leisiantis išsaugoti krūvą GT4 nuotraukų ir, norui esant, „atsidaryti" jas bet kokiu PC. Ką tai reiškia? Ogi tai, kad šias nuotraukas galėsite spausdintis ir kabinti virš lovos. Ką aš ir padariau.

Jei norite nufotografuoti automobilį judesyje, galite tai daryti pasirinkę bet kurią trasą ir Photo Ride režimą. Vienintelė problema ta, kad taip fotografuoti automobiliai negalės girtis tokia turtinga aplinka kaip Photo Travel režime, tačiau automobilis bus judesyje, kas kartais atrodo daug įspūdingiau nei aplinka. Photo Ride režime negalėsite patys pasistatyti kameros, tačiau kūrėjai pasiūlys apie 60 fiksuotų jos padėčių, o to, manyčiau, yra daugiau nei pakankamai.

e) Replay

Nežinau kodėl apie šią žaidimo dalį rašau prie netradicinių punktų. Tradiciškai lenktynių peržiūros režimas puikus ir sudaro lygiai pusę žaidimo malonumo. Ach, tiesa... Synchronized replay. Naujas replay režimas, suderinantis vaizdą ekrane su garso takelio skambesiu. Ką čia ir bepridursi. Vėžinkitės...

f) B-Spec

Tyčia palikau pabaigai tai, kas gardžiausia. GT4 siūlo ne tik A-Spec lenktynes iš vairuotojo pozicijų, bet ir B-Spec lenktynes, kuriose jums teks atsidurti lenktynių režisieriaus kailyje. Tai pakankamai įdomus režimas, tačiau man kyla pagrįstas įtarimas, kad jis bus naudojamas ne pagal paskirtį. Kas jau susipratot, sveikinu, kas dar ne — aiškinu. Tai puiki galimybė „kalti" pinigus. Gaminame super galingą bolidą, metam jį į vidutinio lygio lenktynes su 5–10 K priziniu fondu, pagreitiname veiksmą ir perjungę kanalą stebime NML. Kai tik „Mokinukės" nulipa nuo scenos ir jų vieton stoja Džonis Bravo, grįžtame į žaidimą, susižeriame prizinį fondą, pasirenkame kitas lenktynes ir vėl — NML, scenoje kaip tik turėtų pasirodyti „Mokinukės"...

Beje, naudojant šį režimą pagal paskirtį, reikia rinktis normalią autotransporto priemonę ir aiškinti vairuotojui kaip kur kada ir ką lenkti, kokiu greičiu važiuoti. Komandų pasirinkimas ne itin didelis, tad didelio strateginio malonumo kažkodėl nepajutau. Geriau jau variantas su NML.

Tradiciškai netradiciškas baigiamasis žodis su tradicišku patarimu, kas savaime nėra tradiciška.

O pabaigoje norėtųsi pridurti ir patarti, kad GT4 turėtų būti žaidžiamas su vairu. Tikrai nebūtina (nors patartina) įsigyti Logitech Driving Force Pro su legendiniu 900 laipsnių pasisukimo kampu, tačiau kiniečių vairas irgi gadins nuotaiką. Žinoma, jei vairo negalite sau leisti, originalus Sony pultelis irgi kuo puikiausiai tiks (kai kurie neoriginalūs produktai neleidžia palaipsniui akseleruoti, tai yra labai blogai važiuojant galingais automobiliais), tačiau su vairu bent 5 kartus maloniau.

PRIMAS ĮSPŪDIS — 99

Net neišpakavęs žaidimo šokau ir dainavau... Baisu ir pasakoti, kas darėsi, kai jį išpakavau.

GARSAS — 99

Vien tik asfalto ošimo galėčiau klausytis ir klausytis.

MUZIKA — 97

Gal ir neverta 97, tačiau už patobulinimus muzikos srityje gerbiu...

GRAFIKA — 100

Įdomu, ar esu kada parašęs 100? Nesvarbu, negaila. Vis tiek iki savo galvos gyvavimo PS2 nepamatys kokybiškesnio žaidimo.

VALDYMAS — 100

Respect.

IŠVADA

Ech, žinau, kad per daug... Kaip jau minėjau, kokybiškesnių daiktų šiai konsolei nenusimato, o ir aš žmogus, irgi noriu kam nors 100 parašyti... Tikiuosi, labai nesupyksite...

SUDĖTINGUMAS: NORMALUS

VA REITINGAS 100

Viewtiful Joe 2

RET HOT SEXY GAME

Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom | Data: 2004-09-24 | Žanras: Action

Vieniems į kiną eiti didžiausia pramoga, kitiems — paprasčiausias laiko praleidimas. Nuomonės ir požiūris visada skiriasi ir skirsis, tačiau sutikit, kad nusipirkęs didelį maišą spragėsių, gėrimų bent dalį savo laisvalaikio praleisti kino salėje norėtų kiekvienas jaunuolis. O jei dar į kino salę atgabentume keletą „tamsiųjų" juostų? Prileistume į salę laukinių ir pasiutusių priešistorinių dinozaurų? Paslėptume spalvotuosius oskarus? Dar vis nesuprantate, apie ką aš? Tuomet šis tekstas kaip tik jums!

DANTE

Kurdami žaidimų tęsinius, kūrėjai dažnai skubėdami ką nors „suvelia" ir rezultatas lieka tragiškas. Būna atvejų, kai žaidimas pasirodo pakankamai geras, rečiau jis netgi pranoksta savo pirmtaką. Šiuo atveju galima būtų pasirinkti abu variantus, nors aš labiau linkęs prie pirmojo. Tačiau visiems kūrėjams reikia ypatingai pasistengti, kad iš žaidimo neišeitų tuščia abstrakcija. Pastangų ir noro turi būti nė kiek ne mažiau nei kuriant pirmtaką, nes antraip...

TĘSIAM DARBUS

Labai įspūdinga, kad vos įjungęs Viewtiful Joe 2, net ir nežaidęs pirmosios dalies, žmogus viską supras ir įvertins taip, kaip jam bus nuodugniai paaiškinta situacija ir dabartinė veikėjų bei priešų padėtis. Blogis, nugalėtas pirmojoje dalyje, dingo, tačiau čia tuojau pat atskubėjo kitas. Dabar iš esmės pasikeičia ir pati žaidimo mintis bei siužetas. Šioje dalyje pasirodys Juodasis Imperatorius. Jis pagrobia Silvijos tėvą (Captain Blue) ir dingsta visiems iš akių, kol kas nežinomais tikslais. O tuo tarpu mūsų žvaigždei Joe Jetas pasiūlo pagalbą.

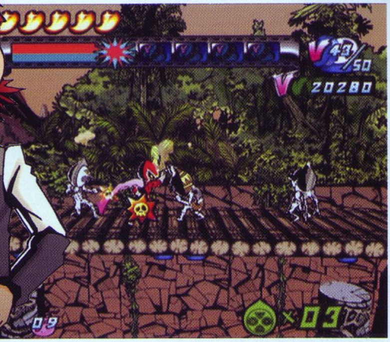
KAM OSKARO?

Jetas iš kino salės valdo video juostas, kuriose visų žiūrovų akivaizdoje turi veikti Joe su Silvija. O pati esmė yra ta, kad Juodasis Imperatorius iš tikrųjų trokšta susigrobti visus vaivorykštės spalvomis nudažytus oskarus. O jų kaipmat prireikia ir mūsų herojams, nes be minėtųjų oskarų nebus ir gerosios pabaigos. Taigi taip ir prasideda dar viena, ne mažiau intriguojanti kelionė po filmų pasaulį prarastųjų oskarų beieškant.

BACK TO ACTION

Pradėjus žaisti pirmąjį lygį, tuojau pat akcentuojama vos ne esminė

naujiena — šį kartą Joe ne vienas! O taip, jam padės Silvija. Nežinau kaip jums, bet man beveik visą žaidimą buvo nei šilta, nei šalta, ji yra ar ne. Tačiau kartu su savimi Silvija atsinešė ir naują, tik jai prieinamą režimą — įrašymo galimybę (REC). Jos dėka galėsite spirti nuspaudę R1 į priešą ir paskui bent tris kartus tą smūgį kartoti, tai jūsų varžovus iškart išves iš vėžių. Taip pat REC galimybę ne kartą panaudosite ir galvosūkių sprendimui. Tuo tarpu pats Joe R1 mygtuką naudos kaip match speed režimą, kuris, bent jau man, patiko labiau negu REC. Pasikeisti tarp Joe ir Silvijos galėsite R2 ir L2 pagalba. Maža to, jeigu jūsų VFX stulpelis bus beveik užpildytas, galėsite sukaupti Super VFX galią, kas prieš veikėjų pasikeitimą paskatins juos dar ir milžinišką patranką išsitraukti. Ką jie su ja iškart padarys visiems aplinkui, aiškinti tikriausiai nereikia ;). Be viso šito, pasikeisdami veikėjai vis tarpusavyje replikuos ir regs įvairiausias intrigas. Capcom bandė sukurti įspūdingus dialogus tarp dueto ir lygių bosų, bet man buvo mielesnis pirmosios dalies humoras, nes čia pasišaipymai vyks labiau tarp pačių herojų...



RHOH FOR EVER!

Šiek tiek patobulintos buvo ir senųjų funkcijų privilegijos. Kone svarbiausia iš jų — Zoom režimo RHOH ataka (Red Hot One Hundred).

Pati ataka, nors ir nėra labai įspūdinga, priešus ištaškys į smulkiausius gabalėlius. Tas pats galios ir bosams, nes jų gyvybės RHOH dėka išseks kur kas greičiau, negu paprastai. Niekur nedingo ir galimybė kombinuoti galias. Match speed su slow-mo arba slow-mo su zoom. Silvijos vėlgi savitos taisyklės ir kombinacijos; kol tinkamai neįsidėmėsite abiejų personažų privalumų, nuobodžiauti tikrai neteks. Tiesa, Silvija nesikumščiuos ir nesispardys, kaip kad mėgsta Joe, ji tiesiog išsitrauks porą blasterių, ir viskas tuo pasakyta. Jei atvirai, Joe kovos stilius man patinka labiau. Silvijos ginklai ir jų žala nepasitobulinus apgailėtina, o pereiti lygius reikia greitai ir užtikrintai, nes būtent nuo to priklausys ir jūsų įvertinimai.

AWESOME

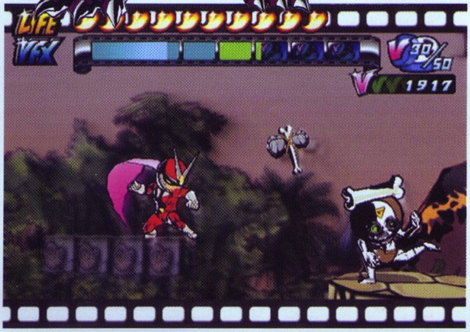
Kiekvieną epizodą, lygį ir visą misiją būsite įvertinti atitinkama raide. Būsite vertinami už sugaištą laiką, gynybą ir surinktų „V“ ženkliukų skaičių. Patys vertinimai bus tikrai įvairūs. Žinoma, geriausiai bus, jei iš visko gausite po „V“, tačiau ne taip jau blogai „A“. Dar nustebino, kad kūrėjai apvalina į mažesnę pusę. Jei surinksite B, B, A, A — būsite įvertinti „B“ raidele. Pranyko ir sweet režimas. Dabar beliko tik kids ir adult, bet nesirūpinkite, sužaidę žaidimą ir įrodę, kad esate vertas, „atrakinsite“ daugiau.

IR VĖL TAS PATS?!

Mane nuvylė pernelyg didelis žaidimo panašumas į savo pirmtaką. Tik prasidėjus pirmajai užduočiai, pasijunti

kaip namie. Tai vis pirmosios dalies įtaka, kuri neblėsta iki šiol. O visa kita... Beveik tas pats. Dauguma priešų tie patys, grafika beveik nepakito, net bosai pasikartoja! Tik pabaigęs pirmąją misiją apsidžiaugiau sutikęs naują bosą — dinozaurą Reksą. O po to jį sutikau dar bent keletą kartų. Nesvarbu kur: po vandeniu, ore ar ant žemės, jis tiesiog niekaip nenorės numirti ir to nedarys, o tai sukelia tokią monotoniją, kad net žaisti nebesinori. Maža to, dar ir Alastoras atklydo iš pirmosios dalies. Ir ko jam čia prireikė? Matyt žmogelis buvo pernelyg atsidavęs šiam žaidimui — tikras sirgalius. Jis netgi pirmos dalies scenarijų ir žaidimo DVD dėžutę su savimi atsinešė! Koks pasiaukojimas.. Bet kas mums iš to? Beveik tos pačios atakos, o kovai tik pasibaigus, Jetas dar ir juodąją filmo juostą iš kažkur iškapstys. Su bosu iš

pirmosios dalies kausimės netgi du kartus. Ir dar ne viskas. Pasiekę šeštąjį lygį, turėsime nepakartojamą progą susikauti su visais bosais iš eilės. Na, atsibosti tiesiog negali! Laimei, kad tuos septynis



žaidimo epizodus vienija ne tik monotoniškos kovos su bosais, bet ir daugybė galvosūkių bei užduočių. Daug smagių kovų su paprastais priešais ir netradiciniai vaizdo bei garso efektai. Visa tai palaiko žaidimo dvasią ir suteikia papildomo stimulo žaisti.

GALVOSŪKIAI

Žaidime daugiausiai dėmesio buvo skirta galvosūkiams. Vos pradėjus žaisti, pereiname keletą scenų ir... Bent minutei turime sustoti prie kokio nelemto galvosūkio. Bet tai dar niekis. Kai prie kurio nors galvosūkio sustosite ilgiau nei minutei, tada tai jau reikia nerimauti. Labai gaila, kad kartais įdomiausios veiksmo ir kovų scenos būna apribotos galvosūkiais, ir taip stipriai apribotos, kad nuovargis nugali... O jei dar esate naujokas, tai pirmą kartą žaidimą žaisite apie 12 valandų. Viską žinant, bus galima pereiti kur kas greičiau. Sužaidę kelis epizodo lygius galėsite išsisaugoti. Bet tai ne viskas. Dar galėsite įsigyti naujų judesių (kartais jie bendri, o kartais abiem herojams teks pirkti atskirai) arba pasiskaityti Režisieriaus patarimų. Tarp jų pasitaiko ir naudingų, tačiau toli gražu ne visi.

GO GET EM SEXY!

Kaip jau minėjau, veikėjai tarpusavyje replikuos ir tai darys tikrai gerai. Na, vietomis, kūrėjams pritrūko įvairumo ir iš video intarpų nieko juokingo ar doro neišpešime, o štai kartais bus tikrai juokingų momentų, kurie verti mažiausiai pagyrimo. Gerai ir tai, kad pati žaidimo idėja, mintis ir siužetas dera prie išvaizdos ir yra atskleidžiami palaipsniui, išlaikant intrigą ir susidomėjimą iki galo. Grafika šį kartą beveik nepakito: tie patys stulbinami 2D ir 3D vaizdų efektai, spalvų susiliejimas, greitos ir įtemptos kovos, gerai paruošti Matricos stiliaus efektai. Aišku, viskas gražu, originalu ir atlikta kokybiškai, tačiau identiška pirmajai daliai. Na, aplinkos, laimei, pasikeitė. Šioje dalyje nusikelsime į ir tūkstančius metų prieš mūsų erą ir į kinų miestelius, ir netgi Šiaurės ašigalyje. Mintys ir aplinkos tikrai originalios ir puikiai sumanytos, tačiau įvairovės reikėjo daugiau.

VERTINIMAS

Nors žaidimas šį kartą pasirodė prasčiau už pirmtaką, nes daug detalių išliko nepakeista, dabar turime panašią situaciją kaip ir seniau su Tony Hawk's Underground pirmaja ir antraja dalimis. Viskas tas pats, tik keletas naujovių. Šį kartą dar galima atleisti, nes žaidusieji pirmą dalį, neabejoju, norės dar, o serijos naujokai patirs nepaprastą malonumą ir azartą, kokį mes patyrėme žaisdami pirmąją dalį. Capcom linkiu kūrybinio pasisekimo ir įkvėpimo, o žaidėjams — sėkmės ir smagaus laiko!

PIRMAS ĮSPŪDIS 71
Pala pala... Nejaugi netyčia įsidėjau pirmosios dalies diską?

GARSAS 93
Nuolat kažkas kažką mala be perstojo... gerai tik, kad „į temą"...

MUZIKA 70
Tikrai nieko įspūdingo ar „užkabinančio". Net nesuprasi, groja ten kas ar ne. Laimei, garsas „atidirba" ir už muziką.

GRAFIKA 94
Kombinuoti 2D su 3D tokių galimybių konsolėse ir tuo nustebinti publiką gali tikrai ne kiekvienas.

VALDYMAS 95
Jokių priekaištų — viskas kaip sviestu patepta.

IŠVADA
Gerai ir apgalvotai sukurtas tęsinys tikrai nenuvils pirmosios dalies gerbėjų, ką jau kalbėti apie serijos naujokus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

Robotech: Invasion

PASIMETĘS ŠARVUOTAS KARYS

■ **Kūrėjas:** Vicious Cycle I **Leidėjas:** Global Star Software I **Data:** 2005-02-04 I **Žanras:** FPS

Nežinia, kodėl praėjusių metų pradžioje pro akis praslydo vienas žaidimas — Robotech Battlecry. Nieko nesakantis pavadinimas, na, kažkas susiję su robotais, neatrodė viliojantis ir tarsi ištirpo tarp kitų didžiųjų šventinių hitų. Tačiau, pasirodo, žaidimas buvo vertas dėmesio, bent jau pasirodė jo tęsinys, kurio šį kartą pasistengėme nepraleisti.

Ryčka

Robotech žaidimų serija nėra vien tik žaidimų kūrėjų fantazija — tai ne šiaip sau bendrinai žodžiai pavadinime, už jų slypi viena įdomesnių anime pasaulio istorijų. Jei leisite, prieš pradedant apie žaidimą, papasakosiu, koks čia reikalas. Robotech yra vienas stambiausių mokslinės fantastikos anime serialų, iškeliavusių už Japonijos ribų — angliškai yra išleistos net 85 jo serijos. Tačiau tai nėra paprastas serialas, o trijų klasikinių anime serijų mišinys. 1985-aisiais metais JAV kompanijai Harmony Gold atiteko Super Dimension Fortress Macross, Super Dimension Century Southern Cross ir Genesis Climber Mospeada klasikinių serialų teisės. Užuot išvertę į anglų kalbą ir perleidę atskirai, kompanija nusprendė sumaišyti viską į vieną, suteikti skambų pavadinimą Robotech, sudaryti sutartį su žaislų gamintojais dėl bendradarbiavimo ir „paleisti" visa tai Amerikos žiūrovams. Kad ir kaip prieštaringai tai vertintų kritikai, finansiškai tai buvo geras ir pelningas sprendimas, eteryje serialą išlaikęs ne vienerius metus. O mes jau žinome: kas finansiškai sėkminga, tas virs žaidimais:).

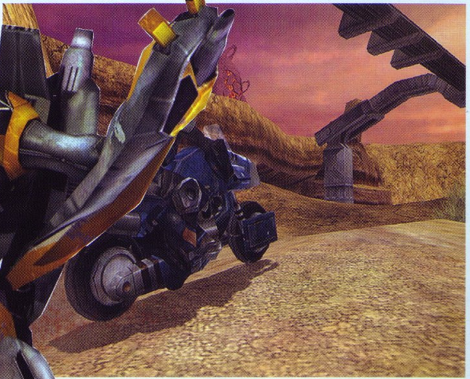
Štai tokia priešistorė. Pats Robotech Invasion atkartoja istoriją, kuri vystosi šiame seriale. Deja, serialo neteko matyti, todėl tik pradėjus žaisti susigaudyti kas kur labai sunku. Aišku tiek, kad esate viduryje didelio karo su ateiviais Invid, įsiveržusiais į Žemę ir turite su jais kovoti bei atgauti užvaldytus miestus ir kitas teritorijas. Pradžia visiškai chaotiška — beje, madingas triukas naujausiuose žaidimuose — šaudotės be jokių paaiškinimų, einate rodyklės kryptimi ir laukiate, kol kas nors paaiškės. Tačiau po šios įvadinės kovos, prasidėjus tikrajam žaidimui, iš tiesų nelabai kas paaiškėja, tik atsiranda bent jau suvokiamos užduotys, turinčios loginius ryšius ir „stumiančios" žaidimo siužetą pirmyn. Vietomis herojui prasideda haliucinacijos apie kažkokį karą (kaip supratau, Trečiąjį pasaulinį), jo prarastus karius ir pan. Tuo metu vaizdas

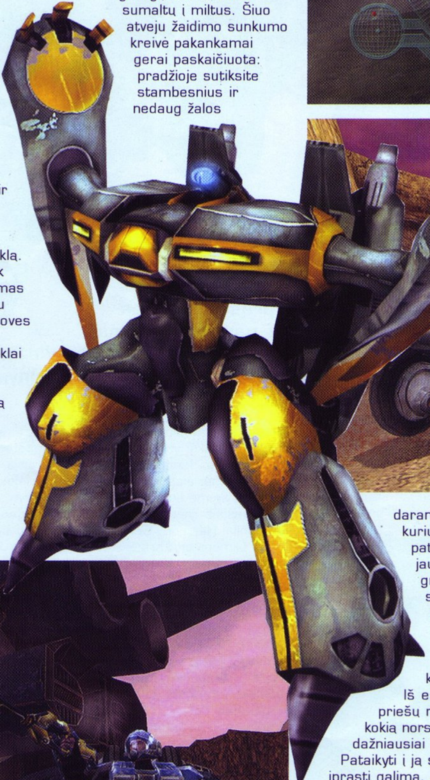
gan gražiai suliejamas, o valdyti herojaus beveik neįmanoma. Tai žaidimo bėgyje irgi turėtų padėti suvokti siužetą, tačiau bent man tai nepasirodė naudinga.

Iš esmės misijos yra vienodos. Keliaujame iš vienos vietovės į kitą, naikiname visus sutiktus priešus bei jų įsitvirtinimus ir susitinkame su kitais kariais. Kartais reikia padėti jiems atremti užpuolimą, kartais palydėti juos iki tam tikros vietovės. Pasitaiko ir nelabai logiškų užduočių, ypač tokių, kur reikia keliauti pirmyn ir atgal be rimtesnio tikslo, atseit įvykdoma kažkokia apgaulė ar paspendžiami spąstai.

Laimei, keliauti galima dviem būdais: pėsčiomis ar važiuojant turbo-motociklu, kurį, beje, visuomet nešiojatės ant nugaros :). Taip, jūs ir kiti žmonių kariai turi specialius šarvus, kurie, reikalui esant, gali būti transformuojami į motociklą. Tiesa, juo galima judėti tik atviroje erdvėje ir vairavimas nėra labai patogus, tačiau įveikti dideles žaidimo vietoves tai labai padeda. Be to, motociklas, šarvai bei ginklai žaidimo eigoje tobulėja: gaunate pagreitintuvą, vėliau galingesnį motociklą ir pan. Važiuojant motociklu dar galima ir šaudyti į priešus, tačiau raketos silpnos ir retai pataiko į priešus.

Didesnę laiko dalį žaidime praleisite pėsčiomis kovodami su visokiais „vabaloidiniais" ateiviais. Tokiu atveju invasion žaidžiama kaip tipiška pirmojo asmens šaudyklė (nors galima persijungti į trečiojo asmens, tačiau FPS vaizdas daug efektyvesnis) ir, reikia pasakyti, valdomas visai patogiai. Viena analoginė rankenėlė valdo judėjimą pirmyn-atgal ir „streifinimą" į šonus, o kita — dairymąsi aplink. Žinoma, priprasti prie tokio valdymo reikia, tačiau priešai nėra tokie baisūs ir galingi, kad iš karto sumaltų į miltus. Šiuo atveju žaidimo sunkumo kreivė pakankamai gerai paskaičiuota: pradžioje sutiksite stambesnius ir nedaug žalos

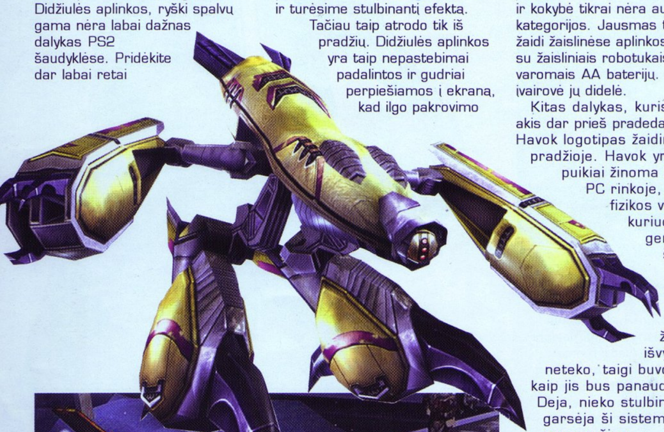




darančius priešus, į kuriuos lengva pataikyti, o vėliau jau atsiras greitesni, stipresni robotai, mokantys prisidenginėti nuo atakų ir kitaip gudrauti.

Iš esmės visi priešų robotai turi kokią nors silpną vietą — dažniausiai tai jų akis. Pataikyti į ją sunku, tačiau įprasti galima. Na, jei tingite taikytis ar papuolate į sudėtingesnes aplinkybes, kai aplink pilna robotų, galima pasinaudoti automatine taikymo sistema, kuri pagauna bei seka tą silpnąją robotų vietą. Į žmones automatiškai negalima nusitaikyti, o tai tikrai gerai, nes neleidžia atsipalaiduoti.

Nepaisant kovų intensyvumo, patogaus ir efektyvaus valdymo bei tinkamo istorijos „tempimo už ausų", Invasion turi vieną didelę bėdą, kurią sunku tiesiogiai apibūdinti. Žaidimas neverčia mūsų patikėti tuo, kas vyksta, ir įsijausti į šį veiksmą. Jį norisi lyginti su Halo — bent jau pradėjus žaisti jis tikrai maloniai nustebina ir nejučia kyla mintis: „Na va, pagaliau kažkam TAI pavyko padaryti ir PS2 konsolėje". Tačiau taip nėra — žaidimas kažkoks „tuščiaviduris", neturintis to svorio ir „įsukimo", kokį galima pajusti nuostabiame Bugie žaidime. Ir ginklai, sakyčiau, labai jau „bendriniai" ir neturi tokio kontrolės ir efekto jausmo.



Tas pat su Invasion grafika. Didžiulės aplinkos, ryški spalvų gama nėra labai dažnas dalykas PS2 šaudyklėse. Pridėkite dar labai retai pasirodančius „loading" ekranus, ir turėsime stulbinantį efektą.

Tačiau taip atrodo tik iš pradžių. Didžiulės aplinkos yra taip nepastebimai padalintos ir gudriai perpiešiamos į ekraną, kad ilgo pakrovimo joms nereikia. O detalizacijos lygis ir kokybė tikrai nėra aukštos kategorijos. Jausmas toks, kad žaidi žaislinėse aplinkose ir kovoji su žaisliniais robotukais, varomais AA baterijų. Bent jau įvairovė jų didelė.

Kitas dalykas, kuris krito į akis dar prieš pradedant žaisti — Havok logotipas žaidimo pradžioje. Havok yra labai puikiai žinoma kompanija PC rinkoje, gaminanti fizikos variklius, kuriuos naudoja geriausios šaudyklės bei kiti veiksmo žaidimai, o konsolių žaidime jo išvysti beveik neteko, taigi buvo įdomu, kaip jis bus panaudotas. Deja, nieko stulbinančio, kuo garsėja ši sistema, taip ir nepamačiau.

Invasion muzika nuteikia teigiamai ir yra tinkamai paskirstyta. Sudomino pradžioje, prie titrų, rodoma Jesper Kyd pavardė. Šis kompozitorius per kelerius metus parašė garso takelius ne vienam puikiam žaidimui: Freedom Fighters, Hitman Contracts ir naujajai Splinter Cell daliai. Invasion žaidime jis savo vardą tikrai pateisino — muzika, sakyčiau, subtiliai energinga ir tuo pat metu lengva, suteikianti žaidimui papildomo azarto. Įgarsinimas, priešingai, prastokas — balsai, rodos, pagreitinti ir perfiltruoti, kad skambėtų tarsi iš robotų racijų.

Rekomenduoti Robotech Invasion vienareikšmiškai negalėčiau. Norintiems pasišaudyti gražiose aplinkose patogiai valdant savo herojų tai tikrai smagi galimybė. Sutikite, smagių pirmojo asmens šaudyklių mūsų mylima konsolė neturi tiek daug kaip „žaliasis kamynas", ką jau kalbėti apie PC, taigi dėl to į žaidimą galima žiūrėti atlaidžiau. Tačiau abejoju, ar Invasion patiks tiems, kas ieško kažko gilesnio ir subtilesnio.

SIUŽETAS 65
Prieš žaidžiant patarčiau pasidomėti minėtaisiais anime serialais, nes žaidime sunku suprasti, kas dėl ko ir už ką kariauja.

GARSAS 72
Taupant lėšas pasamdyti įgarsintojai taip pat parodė savo „talentą".

MUZIKA 88
Puikus žaidimų kompozitorius dar kartą parodė savo talentą.

GRAFIKA 70
Iš pirmo žvilgsnio graži ir spalvinga, tačiau kažkokia „tuščiavidurė". Papildomas balas už beveik nepastebimą „krovimąsi".

VALDYMAS 93
Išskirtinai geriausia žaidimo savybė, dėl kurios ir verta šį žaidimą žaisti. Pavyzdys kitiems FPS kūrėjams.

IŠVADA
Geras bandymas pagyvinti FPS žanrą. Tiesa, kartu su žaidimu galėtų pardavinėti ir diską su bent keliomis anime serialo serijomis, kad būtų galima suprasti, koks čia reikalas :).

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

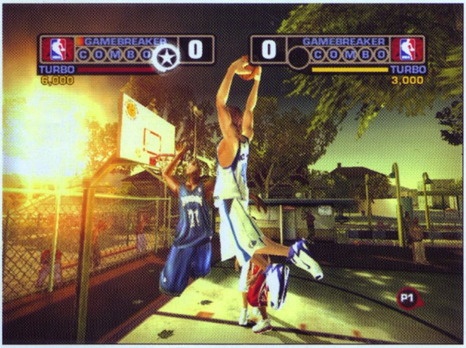
VA REITINGAS
74

NBA Street V3

TREČIOJI GATVĖS KREPŠINIO PASAKA

■ **Kūrėjas:** EA Canada | **Leidėjas:** EA Sports Big | **Data:** 2005-02-18 | **Žanras:** arkadinis sportas

Leiskite jums pristatyti trečiąjį NBA Street žaidimą! Leiskite tai padaryti garsiai! Užmirškite iki šiol žaistus visus NBA Jam'us bei kitas gatvės krepšinio arkadiškas pasakas. Užmirškite viską, kas buvo ligi šiol, kadangi istorija keičiasi, atverčiamas naujas puslapis gatvės krepšinio istorijoje. Prieš mūsų, žaidėjų, teismą išdidžiai stoja nuo šiol geriausias, nuostabiausias bei meniškiausias gatvės krepšinis, kokį tik teko matyti. Tai NBA Street V3!



ID

Krepšinio arkada — sena tema žaidimų pramonėje. Ją teko žaisti bei mėgautis jau ne vienai kartai. Tačiau technologijos sparčiai žengia į priekį, ir senosios krepšinio arkados atrodo vis juokingiau ir juokingiau. Kūrėjai nenusiteikę delsti ir kuria vieną už kitą puikesnes krepšinio arkadas NBA Ballers, NBA Jam bei geriausią arkadinio krepšinio seriją — NBA Street, kuri susilaukė jau trečiosios serijos dalies. Naujausia serijos dalis mums leidžia sugrįžti į beprotišką gatvės 3x3 krepšinio pasaulį bei pasinerti į jo nuotykius. Šį kartą žaidimo pasaulis išties spalvingas ir giliai linkęs į urban stilių. Viskas: aikštynai, žaidėjai ir kitos smulkmenos sukurta gatvės stiliumi. Žaidimo spalvų gama labai plati, kiekvienas objektas nestokoja įvairiausių atspalvių, kiekvienas aikštynas padengtas chameleoninių tonų gausa. Netgi meniu sistema žaidime sukurta gatvės stiliumi, nestokoja spalvų gausos bei grunge stiliaus.

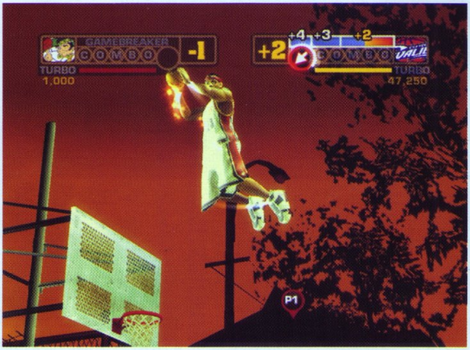
Pagrindinis žaidimo režimas — Street Challenge. Jame tenka susikurti savo žaidėją bei komandą, su kuria pradėsime savo 10 savaičių beprotystę gatvės krepšinio pasaulyje. Vos tik pradėjus žaisti šį režimą, turėsime rinktis galybę rungtynių skirtinguose aikštynuose. Varžybų tipų išties gausu ir kiekvienas iš jų turi skirtingas taisykles. Vienose tenka pirmam surinkti atitinkamą stiliaus taškų skaičių, kitose sužaisti standartines ar senovinio stiliaus rungtynes (kiekvienas metimas vertas tik vieno taško) ir galybę kitų įvairiomis taisyklėmis paremtų varžybų. Tenka sudalyvauti ir „dėjimų“ konkursuose, įvairiuose turnyruose.

Bėgant režimo eigai, atidengsime naujus aikštynus, varžovai darysis vis spalvingesni. Net nepajusime, kaip iš eilinių gatvės prasčiokų mūsų priešininkai taps tikros NBA žvaigždės — Vince'as Carter'is ar Kobe Bryant'as. Viduryje režimo mums netgi atsivers galimybė sudalyvauti NBA gatvės lygos čempionate, kuriame atstovausime Bobcats komandai. Bėgant režimo eiga, didinsime savo Reputacijos lygį, gausime taškų, už kuriuos galėsime nuo galvos iki kojų aprengti savo žaidėją, tobulinti jo statistiką bei tobulinti savo aikštyną (keisti lanką, aplinką, grindinį, derinti spalvas ir galybę kitų redagavimų).

Svarbu neužmiršti ir krepšininkų moralės. Jei jiems duosite mažai laiko pasireikšti aikštelėje (mat iš viso galime turėti penkis žaidėjus, o žaisti tenka tik trims), jie ims streikuoti ir kris komandos moralė. Neverta turėti tokio žvaigždžių dueto kaip, pavyzdžiui, LeBron'as James'as su Vince'u Carter'iu, kadangi jie nesutars tarpusavyje, „nepasidalins dėmesio" ir greitu laiku vienas iš jų ims streikuoti bei prašysis išleidžiamas. Kylant komandos reputacijai darysis įdomiau, priešininkai stiprės, dažnai mes iššūkius ir atvyks žaisti į mūsų aikštelę, kai kurie netgi siūlysis priimami į mūsų ekipą.

Vienas pirmų pastebimų pakeitimų naujoje V3 versijoje — žaidimo valdymas. Nuo šiol dešinysis analogas tapo triukų rinkimosi svirtele. Nulenkus analogą į kiekvieną iš 8 skirtingų pusių, žaidėjas atliks skirtingą triuką. Taip pat tai galime atlikti nuspaudę vieną iš dviejų ar abu turbo mygtukus. Taigi triukų įvairumas išties didelis. Vertėtų nepamiršti, kad nuspaudus vieną, o tuo labiau abu turbo mygtukus darant triuką, jis bus sunkesnis ir jo atlikimo trukmė bus ilgesnė, tačiau stiliaus taškų gausa didesnė. Ši triukų sistema naudojama tiek driblingo judesiuose, tiek „dėjimų", tiek Gamebreaker režime. Taip, jūs išgirdote teisingai, Gamebreaker režime. Nuo šiol Gamebreaker'ius kursime patys, o jį „užkrovę" bei paleidę išsišoksime ore bei ta pačia sistema, kuria jau minėjau, atliksime beprotiškus triukus. Dar daugiau – jie galės trukti ilgai, nes jei netoliese stovės jūsų ekipos narys, jis prisidės prie šios triukų serijos bei iššokęs į orą prašys mūsų permesti jam kamuolį. Atlikus Gamebreaker per visą ekraną, plona geltona linija bus užrašomi to žaidėjo, kuris baigė šią beprotišką seriją, inicialai.

Viena iš didesnių žaidimo naujovių — „dėjimo" konkursas. Jo principas toks pats kaip ir Gamebreaker, tik čia viską atliekame vieni. Prieš atliekant triukų seriją ore, galime įvairias būdais išmesti kamuolį į orą ar pasistatyti vieną iš salės kraštuose stovintį „barjerą" (kopėčias, stalą, spintą ir t.t.). Šie „pagražinimai" pridės po keletą balų vertinant jūsų triuko vertę.



NBA Street V3 grafika, kaip jau minėjau, linkusi į urban stilių. Krepšininkų modeliai detalūs, visi blizga tarsi plastmasiniai kareivėliai, fantastiškai animuoti, juda labai sklandžiai, be jokių trukdžių ar striginėjimų. Aikštynai detalūs, spalvingi, vienas už kitą gražesni, už jų matyti gatvėse verdantis gyvenimas. Įspūdingas komentatoriaus įgarsinimas. Žaidžiant varžybas jis nenustodamas komentuoja, žarsto komplimentus arba peikia vieną ar kitą komandą, kartais net jas išjuokia. Vietomis jis taip įsijaučia, kad net pradeda dainuoti ar garsiai rėkauti, atrodytų, tarsi jis užmiršta savo komentatoriaus darbą ir įsijaučia į eilinio žiūrovo vaidmenį :). Pasikartojančių komentavimo frazių pasigirsta retokai. Muzika irgi smagi ir dera su komentatoriaus riksmais. Žaidime skamba įvairūs gatvės ritmai. Visos šios melodijos greitos, linksmos, pakilios nuotaikos, visuomet pakelią ūpą. Kartais netgi bandai pats judėti pagal šias melodijas.

Trečioji NBA Street serijos dalis išties vykusi. Žaidimas dar labiau praplėstas, išsamesnis ir labiau nei ankščiau linkęs į beprotišką gatvės krepšinį. Pereiti NBA Street V3 pagrindinį režimą prireikia apie 30 valandų, o tai tikrai nemažai. Norint atrakinti visus aikštynus, gatves, NBA legendas ir kitas smulkmenas, prireiks dar daugiau laiko. Viską perėjus, lieka online režimas, kuriam galo nebus niekada. Taigi serija tapo tikru arkadinio krepšinio karalium, galbūt ne amžiams, bet kas gali žinoti. Pagyvensim, pamatysim, o dabar belieka mėgautis žaidimo duotais malonumais.

ĮDOMUMAS 98
Fantastiškos, arkadiškos, fizikos terminais nepagrįstos varžybos ant kieto asfalto.

GARSAS 91
Komentatorius darbą atlieka įspūdingai.

MUZIKA 90
Prie žaidimo tempo, stiliaus bei komentatoriaus riksmų derantys įspūdingi ritmai.

GRAFIKA 94
Viskas detalu, veikėjai blizga, animacija nepakartojama.

VALDYMAS 80
Perprasti triukų atlikimo sistemą ir gerai ją įvaldyti prireikia laiko, tačiau niekas negimė mokėdamas.

IŠVADA
Gatvės krepšinio pasaka Jums.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 92

Fifa Street

ATGAL Į GATVĘ

■ Kūrėjas: EA Canada | Leidėjas: EA Sports Big | Data: 2005-03-11 | Žanras: sportas

Ilgai mąsčiau, kaip vertinti šį EA Big kūrinį: iš vienos pusės tai nukrypimas į šalį nuo visų man priimtinų futbolo tradicijų, iš kitos — aš jau seniai norėjau ko nors originalaus futbolo srityje, nes šimtus kartų peržaisti UEFA sezonai jau baigia įkyrėti...

MOS

NAKTIES PASVARSTYMAI

Rūbinėje prieš pat svarbiausias mano ir visos mano komandos gyvenime rungtynes išklausau paskutinių trenerio nurodymų. Girdžiu, kaip už tų magiškų durų, skiriančių mane nuo aikštės, sirgaliai skanduoja mūsų komandos himną, jie tiki mumis... Nerangiai atveriu duris ir įžengiu į pilną stadioną, laikas man sužibėti — dabar arba niekada!

Prabudau išpiltas šalto prakaito ir tik dabar supratau, jog didžiosios rungtynės rytoj. Atrodo, akių šią naktį jau nesumerksiu. Dar kelios miego valandos man labai praverstų, nes ryt privalėsiu visiems įrodyti, ką sugebu. Daugiau nesitaikstysiu, jog mane vadina „gatvės vaikiu"! Taip, mano karjera prasidėjo gatvėje, ten, kur pagarba reiškia VISKĄ. Jei neįrodai, jog žaidi puikiai ir nesulauki pripažinimo, tai tu esi NIEKAS, ir siūlau su tuo susitaikyti.

Taigi šią naktį norėčiau jums atskleisti savo karjeros pradžią, tamsiausius laikus, kuomet žaisdavau kiemuose, ant subyrėjusio asfalto, kai man niekas nerūpėjo, išskyrus jausmą, jog žaidžiu puikiai...

GATVĖS KULTŪRA

Prisipažinsiu, jog Gatvės futbolo, kurį taip mėgsta užsienio jaunimas, kultūra man yra svetima. Esu tikro futbolo šalininkas, kur komandos pajėgumas įrodomas tikroje aikštėje, ant tikros žolės. Nuostabus jausmas, kai tribūnose girdi sirgalių minią, skanduojančią tavo komandos himną ir klykiančią iš džiaugsmo, kai taikliu smūgiu padovanoji savo komandai pergalę. Kai varžybų rezultatą lemia KOMANDINIS žaidimas, o ne atskirų žaidėjų kamuolio valdymo technika. Niekada negerbiau žmonių, žaidžiančių ant asfalto ir spardančių į savo rankomis sukaltus vartus. Taip, jūs atspėjote, manęs nesužavėjo nei Urban Freestyle Soccer, nei visų išgirtas NBA Street Vol. 3. Tikriausiai dabar paklausite, kodėl pradėjau rašyti būtent apie šį žaidimą, o ne bet kurį kitą „tikrojo" futbolo simuliatorių? Na, tiesą pasakius, po pirmų penkių minučių, praleistų žaidžiant šį žaidimą, mano smegenys apsivertė aukštyn kojomis ir man teko ilgam prigulti ant sofos, kad atgaučiau pusiausvyrą. Pirmą kartą leisiu sau nukrypti nuo stereotipų ir pasinerti į gatvės gyvenimą. Čia yra tik viena taisyklė: You Must Rule The Street!

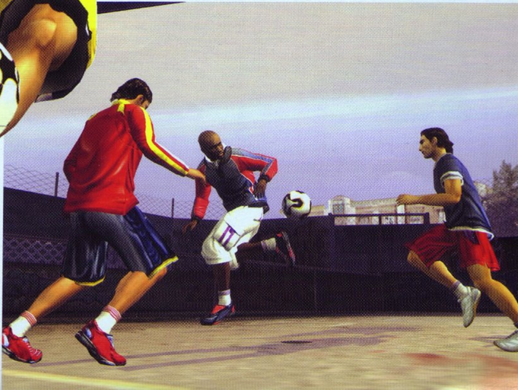
SUNKI PRADŽIA

Įsijungus žaidimą jūsų dėmesiui pateikiami keli režimai, tačiau šioje recenzijoje aš kalbėsiu tik apie pagrindinį — Rule The Street — režimą. Taigi būtent čia mes pradėsime savo kilimą iš padugnių į gatvės futbolo „profus". Viskas prasideda nuo veikėjo sukūrimo, o jame mes galime koreguoti viską! Nuo kūno sudėjimo iki šukuosenos, tad tai, kaip atrodys mūsų „virtualusis atspindys", galime nuspręsti pasitelkę savo fantaziją. Deja, aksesuarų skaičius ant mūsų kūno yra ribotas. Kai jau kosmetiniai pakeitimai baigti, galime šį žaisti trokštantį bičiulį išleisti į gatvę. Taip pat mums reikės susirinkti komandą, nes čia žaidimas vyksta 4 prieš 4. Pradžioje jokių garsių žaidėjų savo komandoje neturėsime, taigi siūlau bent trumpam pamiršti tokias žvaigždes kaip Raul, Morientes ar Ronaldinho. Tiesa, su jais atsisveikinu neilgam, nes draugai iš EA Big mums paruošė linksmą nuotykį: teks pažaisti su 15 skirtingų pasaulio šalių rinktinių, tarp kurių bus Brazilija, Ispanija, Anglija, Portugalija ir kelios kitos savo vietą po futbolo saule išsikovojusios ekipos. Vėliau tų komandų žaidėjus galėsime prisivilioti į savąją komandą, o tai suteikia vilties tapti stipriausiais pogrindinio futbolo pasaulyje.

Įtariu, jus apims toks pat jausmas kaip ir mane, kai pamatysite, jog pirmąsias savo rungtynes teks žaisti tikrame, atsiprašant, šiukšlyne. Vartai sukalti iš lentų, asfaltas duobėtas, šalia nėra jokių žiūrovų, nieko, kas privaloma geram žaidimui. O jei tiksliau, tai ir sąlygų žaidimui čia nėra! Žinoma, vėliau žaisime vis geresnėse aikštelėse, taigi šis faktas šiek tiek paguodžia. Žiūrovų taip pat atsiras pakankamai, jei tik jūs gražiai žaisite :).

PAGARBA YRA VISKAS!

Visas žaidimas koncentruojamas ne į komandinę taktiką, tikslius perdavimus, išvedančius mūsų puolėjus vienas prieš vieną su priešininkų vartininku. Ne. Pamirškite tai! Čia jūsų tikslas įmušti kuo gražesnį įvartį. Kaip skelbia patys kūrėjai: „It's not enought to win, you must win with STYLE"! Taigi jums tiesiog reikia atlikti kombo (prisimenate „vieną lietimą"?). Už tokias puikias atakas, ypač jei jos pasibaigia įvarčiu (pageidautina, kad į priešininko vartus) mes gauname Style Points, už kuriuos vėliau atrakinsime įvairios atributikos mūsų komandai. Tai gali būti sportbačiai, marškinėliai ar kiti aksesuarai. Žaidžiant ir nuolat stebinant publiką savo kombo atakomis, mes pildome specialų matuoklį, kuriam pasiekus kritinę ribą galėsime panaudoti savo„super smūgį". Jis atrodo įspūdingai ir laisvai nuginkluoja priešininkų komandos vartininką, taigi juo pelnysime išties įspūdingą įvartį. Sėkmingai sužaidus kelias rungtynes, gausime taip vadinamų Respect taškų. Dėl jų ir kilsime kitų žmonių akyse. Kuo daugiau taškų turėsite, tuo daugiau būsite kviečiami į turnyrus. Būtent turnyruose atrakinsite naujus žaidėjus ir kitas gėrybes. Laimėję turnyrą, gausime pinigų, kuriuos išleisime naujiems žaidėjams į savo komandą priimti. Taip pat juos galėsime leisti į „nugalėtojas–gauna–viską" rungtynes, kai laimėjus gauname ne tik oponento piniginę, bet ir visus žaidėjus iš jo komandos. Pirmoji žvaigždė, kurią jūs galėsite įtraukti į savo komandą, bus Rivaldo (na, palieku teisę spręsti jums, bet man jis įspūdžio nepaliko). Tačiau nepatariu visų vilčių sudėti į komandą, verčiau tobulinkite savo žaidėją, mat jo reitingas vis kils. Žaidžiant vis sėkmingiau, turėsite galimybę tobulinti savo veikėjo statistikas, priskirdami tam tikrą kiekį taškų jo greičiui, tikslumui ar kitoms



savybėms lavinti, taigi turite šansą aplenkti net ir Ronaldinho (tiesa, teks gerokai paplušėti).

GATVĖS TAKTIKA

Sunkumo lygis Fifa Street kyla po truputį, atsižvelgiant į jūsų tobulėjimo greitį, o tai gana malonu. Iš pradžių būsite tituluojamas kaip Junior ir susitvarkyti su priešininkų komanda bus niekų darbas. Vėliau jūsų lygis kils, į jus atkreips dėmesį stipresnės komandos, tad ir žaisti taps sunkiau. Valdymas šiame žaidime pakankamai lengvas, tad greitai susigaudys net ir futbolo naujokas. Kombo atliekami paprastai ir tiksliai, o smūgių taiklumas stebina. Deja, kamera kartais nuvilia, neleisdama susiorientuoti netikėtai gavus kamuolį, o tai gali baigtis netyčiniu įvarčiu į savo vartus :(. Galima prigalvoti įvairių taktikų, kad būtų pralaužta priešininkų gynyba. Kai kurios dėl kelių žaidime esančių klaidų yra nesąžiningos mūsų varžovų atžvilgiu, tačiau aš patarčiau nekankinti savo pavargusių smegenų ir tiesiog žaisti. Nieko negalvoję paimkite pultelį į rankas ir Just do It! Tik taip galima susidraugauti su kamuoliu, pajusti jo valdymą ir asfaltą, esantį po kojomis. Ir tik taip pajusite tikrą žaidimą, o ne bereikšmę pasų kombinaciją, privedančią prie eilinio, mūsų varžovus palaužiančio įvarčio.

Norisi priminti, jog šiame žaidime nėra jokių užribių, taigi laisvai galime pasinaudoti siena, kad gražiai apgautume savo konkurentą. Taip pat čia gausu judesių, kuriuos galėsime atlikti rungtynių metu. Jie tikrai atrodo įspūdingai ir priverčia vis kitaip elgtis varžovus. Pavyzdžiui, norint išprovokuoti priešininką jus pulti, užtenka truputį pastovėti ant kamuolio, o paskui ranka pasirėmus smakrą pasvajoti apie tolimus kraštus. Oponentų reakcija tikrai puiki, jie supras, kas čia vyksta, o patyčios jiems tikrai nepatinka, taigi laukite staigios atakos. Deja, yra vienas mažas, bet gynybą labai apsunkinantis trūkumas. Paspaudę žaidėjo pakeitimo mygtuką ginantis, užuot gavę arčiausiai kamuolio esantį žaidėją, mes tiesiog valdome atsitiktinai parinktus komandos narius, taigi mygtuko spaudymas tęsiasi tol, kol gauname tą, kurio reikia. Jei tai būtų „tikrojo futbolo" simuliatoriuje, ši klaida būtų nedovanotina, bet kai esame tik keturiese, manau, kentėti galima.

Kiekviename mieste yra 8 turnyrai, kuriuos mums teks laimėti, norint „pereiti" 100% žaidimo. Susitvarkę su visais tame mieste esančiais turnyrais, gausime taurę ir keliausime į kitą miestą. O jų žaidime nei daug, nei mažai — 10. Mūsų kelionė tęsis nuo Brazilijos iki Nigerijos, o pakeliui aplankysime Paryžių, Barseloną, Romą ir daugelį kitų miestų.

PASIRUOŠKITE FOTOAPARATUS

Atėjo laikas pakabėti apie grafiką. Ji nėra labai ypatinga, bet tokiam žaidimui tai ir nebūtina. Žaidėjai sukurti labai gražiai, jų veido išraiškos labai tikroviškos. Manyčiau, tobuliausiai atkurtas Ronaldinho, jis stulbinančiai panašus į „tikrąjį egzempliorių", jo judesiai atrodo tiesiog nuostabiai. Aplinkos niūrios, sienos pripaišytos graffiti, apgriuvusios, asfaltas nelygus, galima apibendrinti vienu žodžiu — „gatvė". Tai suteikia žaidimui daug realumo. Apšvietimas nuostabus, ypač žaidžiant naktį viskas atrodo nepakartojamai. Lempų šviesa, krentanti ant aikštelės, šešėliai — tokie momentai tikrai įsimena ilgam. Pačių žaidėjų judesiai taip pat puikiai atkurti, ypač triukai. Matosi, jog čia kompanija darbo tikrai įdėjo su kaupu. Kiekvienas kojos judesys parodo, lyg visa tai vyktų iš tikrųjų. Nors savo grafika žaidimas ir negali lygintis su hitais Final Fantasy X ar Gran Turismo 4, bet tokiam žaidimui grafika yra tikrai gera.

PASKUTINIS SMŪGIS

Muzikinė palyda yra jau tapusi tradicija EA Trax, kurioje ši kartą rasime gerai pasisekusį techno&rock kokteilį, su šiek tiek hip-hop'o priemaišų. Išgirsime kelis Fat Boy Slim kūrinius ir vieną Outlawz, kiti atlikėjai Lietuvoje nėra gerai žinomi, tai jų ir neminėsiu. Iš pirmo žvilgsnio šis derinys nėra labai patrauklus, tačiau pamačius, kaip visa tai tinka prie žaidimo tempo, nuotaika pagerėja ir nejučia pradedi linguoti į muzikos ritmą. Blogiausiu atveju nepatikusias dainas galima išjungti, nors, manau, neprireiks. Deja, to negalėčiau pasakyti apie komentatorių. Man jis tikrai greit įkyrėjo ir lengviau atsipūčiau tik pasirausęs po Options meniu ir atjungęs jį. Garsai, girdimi aikštelėje, yra tikrai puikūs ir sukuria nuostabią garsinę aplinką.

Labai gaila, bet FIFA Street neturi online žaidimo režimo, kuris labai prailgintų jos gyvavimo trukmę. Kūrėjai mums paliko tik multiplayer režimą, kuris garantuoja, kad kitą kartą į jūsų namus susirinkus nuobodžiaujantiems draugams, jūs turėsite kuo juos nustebinti ir užimti.

Jeigu nenorite nieko girdėti nei apie futbolą, nei apie tokio stiliaus žaidimus, tuomet be reikalo atsivertėte šį straipsnį. Bet visiems, netgi nemėgstantiems futbolo, tik „prijaučiantiems" tokio žanro žaidimams aš patariu išmėginti FIFA Street, nes galbūt jis jums ims patikti. Arba linksmai praleisite savaitgalį.

GARSAS 90
Viskas puikiai suderinta, nieko netrūksta.

MUZIKA 95
Kiekvieno skonio reikalas.

GRAFIKA 85
Puikiai atspindi pogrindinį žaidimą.

VALDYMAS 97
Visi triukai atliekami labai lengvai ir tiksliai.

ĮDOMUMAS 83
Gaila, tačiau įpusėjus žaidimą viskas pradeda kartotis :(

IŠVADA
Rekomenduoju visiems, kuriems bent kiek patinka sportas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 85

Stolen

VAGYSTĖS TEORIJA

■ Kūrėjas: Blue 52 | Leidėjas: Hip Games |
Data: 2005-04-01 | Žanras: stealth

Taip jau atsitiko, kad pastaruoju metu kritikai ir įvairūs apžvalgininkai pasidarė itin išrankūs žaidimams. Nežinau, galbūt tai bandos jausmas, kai kažkam kažką įvertinus likusieji pritaria, ar ribotas požiūris į video žaidimus, bet kūrėjai ir jų gaminiai nuo to tikrai kenčia. Kartais, tiesą pasakius, tikrai atsibosta, kai parduotuvėse kasmet viena po kitos atgimsta ta pati idėja, tokia kaip Splinter Cell, o štai kiti projektai, nors ir jauni bei neturintys užnugario kaip, pavyzdžiui, Stolen, nesulaukę žiniasklaidos bei kritikų paramos ištirpsta kaip sniegas pavasarį, nors kūrinio mintis tokia originali...

Dante

Žaidimų apie vagis ir jų galimybes jau teko matyti. Tai ir labai rimtas Thief Deadly Shadows darbas PC ir Xbox konsolei bei smagus ir spalvingas Sly 2: Band of Thiefs žaidimas. Tačiau šį kartą vagystės bus kitokios. Nors per pristatomąjį filmuką kūrėjai užrašo vos tris žodžius: infiltrate, steal ir vanish, žaidime to tikrai neužteks, juolab kad viskas apipinta labai jau įdomiai supainiotom intrigom. Tad trimis žodžiais apibūdinti žaidimą niekaip neišeis...

APIE TĄ PATĮ

Vos pradėjus žaisti Stolen, iškart į akis krenta šioks toks panašumas į Catwoman akrobatiką. Čia vėl reikės karstytis vamzdžiais, tvoromis, sienomis. Taip, galbūt tai ir suteikia malonumo ir įvairumo tiems, kas pavargo nuo paprasto sėlinimo, tačiau kartais šios scenos paprasčiausiai neturi loginio paaiškinimo. Na, o perėjęs šiek tiek daugiau, aptikau tikrai nemažai elementų, „pasiskolintų" iš Splinter Cell. Ir jų tiek daug, kad net nereikia ieškoti. Vėl nusileidimai virve pastatų sienomis, vėl sėlinimas iš nugaros, įvairios konsolės, nulaužimai ir pasaka be

galo. Tačiau čia yra ir keletas naujovių. Siužetas žaidime neįprastas ir kol kas negirdėtas. Žinoma, nelabai patiko, kad keletas kokybiškų judesių, švelniai tariant, „pasiskolintų" iš Splinter Cell, čia yra labai supaprastinti. Net kai pagrindinė veikėja tempia pargriautą sargybinį, visa tai ji atlieka labai nenatūraliai. Jokių garsų, išreiškiančių sargybinio sunkumą ar nuovargį. Taip, pakartota viskas labai neatsakingai, bet ir pati firma dar visai negirdėta, todėl nėra ko stebėtis.

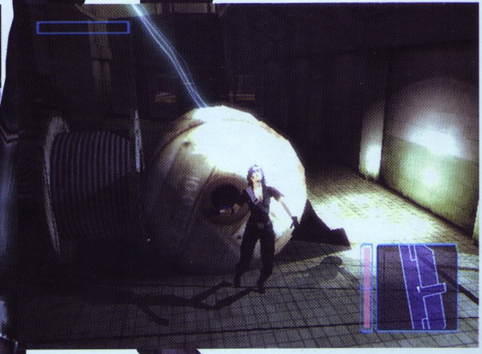
POLITINĖS INTRIGOS

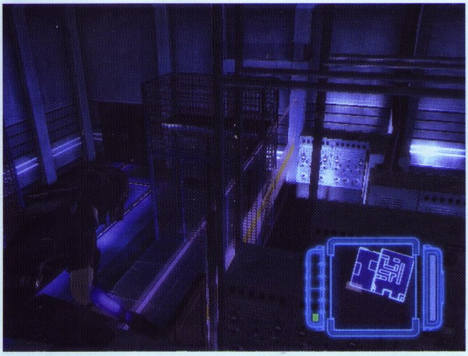
Žaidimas pasakoja apie du kandidatus į Forge miesto valdytojo postą. Abu labai stengiasi įtikti žmonėms ir abu vienodai paruošę savo rinkiminę kampaniją. Vienodas kiekis reklaminių šūkių, stendų kiekviename gatvės kampelyje ir vienodas laikas TV ekrane. Tai įrodo, kad jų šansai iš esmės apylygiai, todėl vienas iš jų sumano „pakišti" konkurentą, o tam ir esate jūs. Visos smulkmenos ir siužeto vingiai atsiskleis neblogų video intarpų metu, o jūs esate paprastas vagis, kuriam irgi reikia iš kažko gyventi ;). Tad nieko nelaukdami pradedate savo pirmąjį žygį tiesiai muziejaus link (vienas iš kandidatų pranešė, kad tik šią parą čia bus atgabentos itin vertingos Japonijos brangenybės). Toliau viskas aišku: įsilaužiame, apvagiame ir sprunkame, kiek kojos neša. Tačiau čia pat įsivelia ir du labai įdomūs nematyti personažai. Breeze — slapta agentė, labai mėgstanti nindzių atributiką, ir Night — keistas ir uždaras reperis, mėgstantis slėpti savo akis po stilingo džemperio kapišonu. Šie du veikėjai ne kartą pakiš jums koją ir suvels labai svarbias akimirkas, kurių, tikrai nėra daug. Kodėl? Sužinosite visai netrukus...

TRUMPIAUSIA KELIONĖ

Turiu pripažinti, kad Stolen yra pats trumpiausias kada nors mano žaistas stealth žaidimas. Negaliu net dabar suprasti, kaip kūrėjai sukūrė vos keturis lygius? Juk jie truks po valandą! Niekaip nesuprantu, ar Blue 52 kūrėjų studija mano, kad keturių valandų stealth gaminio žaidėjams per akis, ar jiems tiesiog pritrūko kantrybės? Ko gero, šis klausimas taip ir liks neatsakytas, kaip ir daugelis kitų, susijusių su pačiu žaidimu. Džiugina tai, kad visi keturi lygiai bus skirtingi. Na, pati jų eiga nelabai skirsis, tačiau vietovės nebus panašios. Čia jums bus leista aplankyti muziejų, griežtai saugomą kalėjimą, A.P.E.K. korporacijos pastatus ar net slapčiausią televizijos stotį, esančią aukštai kalnuose, kur nuolatos siaučia sniego ir žvarbaus vėjo harmonija. Patys lygiai atkurti ir detalizuoti pakankamai gerai ir šauniai, todėl rimtesnių skundų dėl grafikos neturiu. Einant pro pastatų langus, ant sienų matysis mėnulio šviesos ruožai, tyliai prabėgus pro juos, galėsite bent akimirkai atpažinti savo šešėlį. Patys herojai ir šalutiniai veikėjai padaryti taip pat kūrybingai.

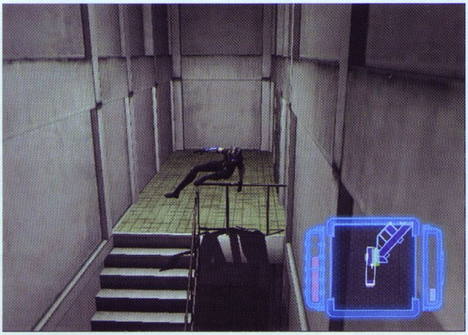
Įdomu tai, kad visuose keturiuose lygiuose veiks ir skirtingi patruliai bei sargybiniai. Maža to, bus rengiamos pamainos ir kurio nors lygio metu. Taip pat sužavėjo, kad čia išlaikomas realumas. Patruliuodami sargybiniai susitiks, kartas nuo karto pasikalbės, aptars bendrus rūpesčius ar interesus. Pokalbiai turi loginį ryšį ir yra gana ilgi. Užtai kūrėjus tikrai verta pagirti. Be minėtųjų sargybinių žaidime gali patruliuoti mechaniniai robotai, tačiau juos nukenksminti brangiais elektros užtaisais nerekomenduoju. Na, apie kameras ir automatinius kulkosvaidžius gal geriau nekalbėsiu, tačiau paminėsiu lazerius. Kiek teko žaisti stealth žaidimų, tai lazerių, apsaugos priemonės panaudojimas, buvo atskleistas tik Mission Impossible žaidimuose. Stolen pabandė tą tradiciją atgaivinti, tik kur kas blogiau nei tai buvo pavykę MI kūrėjams.





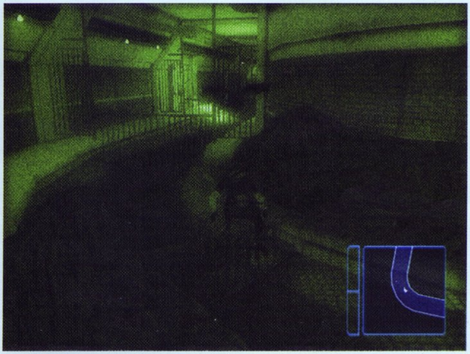
Esminė klaida ta, kad lazerių poveikis jūsų veikėjai labai jau neįtikinantis, o ir jos veiksmų galimybės stipriai ribotos. Norint išvengti lazerių tiek leidžiantis lynu žemyn, tiek „susitikus“ juos koridoriuje, nereikia daug pastangų. Viskas įveikiama be didesnio vargo.

Dar žaidime bus aliarmai, signalizacijos ir visa kita apsaugos atributika, tačiau jei jums nepatinka stealth, galite apsieiti ir be jo. Nebus čia jokių specialių nurodymų, kiek galite sukelti aliarmų, arba kiek kartų galite būti pastebėtas. Ši Splinter Cell detalė nepanaudota, užtai po kiekvienos misijos ir jos metu būsite vertinamas. Vertinimo skalė yra nuo A iki F, bet tikrai nemanau, ar kas sugebėtų gauti F ;). Jūs būsite vertinami už pavogtų daiktų skaičių, už tai, kiek kartų buvote pastebėtas, kiek sargybinių „atjungėte“, kiek įvykdėte užduočių ir t.t. Beje, noriu pabrėžti, kad Stolen iš Catwoman žaidimo perėmė ir vieną minusą. Priešininkų čia nužudyti niekaip negalėsite. Net ir pasmaugus varžovą, jis po kurio laiko atsikels!



VISKAS VIENAME

Jūsų veikėja Anya Romanov tikrai neveiks viena. Jai talkins geras pažįstamas, kompiuterių ir technikos žinovas Luis. Viena jo dovana yra galingas ginklas, gebantis atlikti iki septynių funkcijų. Pirma — tai žiūronų imitavimas. Antra — fotografavimo funkcija. Trečia — mini čipas, kuris parodys visas sistemas, į kurias galima įsilaužti (tai galiojai tik tam tikrai teritorijai). Ketvirta — sekėjai. Jų dėka Anya galės pasižymėti žemėlapyje priešų matomumo lauką. Tas pats galioja ir kameroms. Penkta — nullifiers panaudojimas. Tai elektros šoką sukeliančios kulkos. Pravartu naudoti tiek žmonėms, tiek prietaisams bei mechanizmams. Šešta — sonic emitters. Tai kulkos, kurias iššovus toje vietoje galėsite pradėti skleisti garsą, kuris kaipmat atkreips sargybinių dėmesį. Na ir pagaliau septintoji — motion tripwires montavimas. Tai balti lazeriai, prie kurių prisilietus priešui išgirsite garsinį signalą. Be viso šito, galėsite su savimi nešiotis kiek tik telpa sveikatos paketų. Priešus atjungti galėsite ir „rankiniu“ būdu, bet jis ne visada pasiteisins, nes reikalui esant sargybiniai įsijungs žibintus ir pradės jūsų ieškoti.



Dar, kaip minėjau, žaidime teks nemažai karstytis sienomis, įvairiais laidais ir platformom. Galbūt taip kūrėjai bandė paįvairinti žaidimo galvosūkius, tik jiems tai menkai pavyko. Žinoma, sprendžiant vien iš pavadinimo, žaidimas koncentruotas į vagystes. Čia galėsite apvogti vos ne kiekvieną stalčių ar spintelę, bet tuomet reikės paaukoti kažkiek laiko, kol pildysis search lentelė. O kadangi sargybiniai bet kokiomis aplinkybėmis bus „atjungti“ tik trumpam laikui ir atsigavę nieko nelaukdami skelbs aliarmą, veikti reikės tikrai greitai. Maža to, čia bus ir durų užraktų, kuriuos privalėsite atrakinti patys, ir įvairių įsilaužimų į kompiuterius ar kitokias elektronines sistemas, netgi seifų atrakinimas. Kiekvienu išvardintu atveju teks sužaisti po dar nematytą ir smagų mini žaidimą.

REZULTATAS

Apskritai vertinant Stolen, galima paminėti ir trūkumus, ir privalumus. Neretai viskas pabosta, bet žaidime yra tikrai įspūdingų vietų, ypač pabaiga. Daug detalių primena Splinter Cell, tačiau nemažai ir naujų, kurias tučtuojau pasiims ir puikiausiai išnaudos daugelis kitų firmų. Juk visada taip — kas gero pas vienus, bus ir pas kitus. Žaidimas nėra blogas, tiktai nepabaigtas ir gerai neištestuotas. Neabejoju, kad tokią gerą mintį buvo galima išplėtoti iki neregėto lygio — reikėjo tik daugiau noro ir pastangų.

SIUŽETAS 82
Tikrai įdomi istorija, tik pateikta prastai.

GARSAS 78
Atskirose žaidimo vietose galime girdėti kokybiškus dialogus, tuo tarpu kai kurie garso efektai praktiškai negirdimi.

MUZIKA 74
Paprastos, o kartais net įkyrios melodijos kartais neduoda ramybės.

GRAFIKA 85
„Padaryta“ gerai, apgalvotai ir kruopščiai.

VALDYMAS 70
Kartais atrodo, kad kūrėjai paprasčiausiai per daug sau leido.

IŠVADA
Stolen yra eilinis stealth žaidimas, galbūt daugelio nesužavėsiantis, bet asmeniškai aš jau nekantriai laukiu antrosios dalies.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 75

Fight Night Round 2

BOKSININKO KAILYJE

■ **Kūrėjas:** EA Sports I **Leidėjas:** EA Sports I **Data:** 2005-03-18 I **Žanras:** sportas

Boksas ir vėl sugrįžta į konsoles. Garsioji EA serija, praėjusiais metais nustebinusi savo realiu ir nematytu valdymo stiliumi, grįžta, kad suteiktų mums dar vieną adrenalino dozę ir padėtų dar kartą pasijusti boksininko kailyje.

ID

Antrasis Kovų nakties raundas grįžta, kaip ir tikėtasi, tobulesnis. Žaidimas be pagrindinio karjeros režimo siūlo mums naują kovos būdą — Hard hits. Tai bokso kova, kurioje po kiekvieno nokdauno baigiamas raundas, ir taip ji vyksta iki tol, kol vienas iš priešininkų būna nokautuojamas, arba iki tol, kol baigiasi kovai nustatytas raundų skaičius. Bet šis režimas greit nusibosta, todėl eikime prie pagrindinio žaidimo režimo — karjeros.

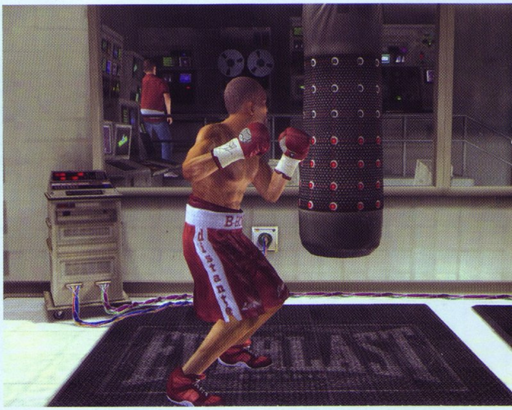
Karjera Fight Night Round 2 pakitusi nuo praėjusių metų bokso simuliatoriaus serijos. Nuo šiol mums siūloma rinktis iš dviejų karjeros režimų — pradėti žaidimą su vienu iš bokso legendų nuo jo karjeros pradžios arba susikurti savo veikėją ir „kelti" jį karjeros laiptais. Iš esmės abu pasirinkimai neįtakoja žaidimo veiksmo, išskyrus tai, kad jūsų veikėjo vardas bei išvaizda skirsis. Norint turėti savo veikėją, be abejo, pradžioje tenka jį susikurti. Žaidėjo kūrimo režimas — vienas detaliausių iš kada nors matytų. Mums patiems tenka susikurti viską: tiek veido, tiek kūno formą, nesirenkame iš anksto numatytų. Naudojantis analogine svirtele tenka koreguoti kūno formą: ją tempti arba siaurinti. Kūno formų kūrimas išties išsamus ir leidžia susimodeliuoti tokią išvaizdą, kokią tik norime.

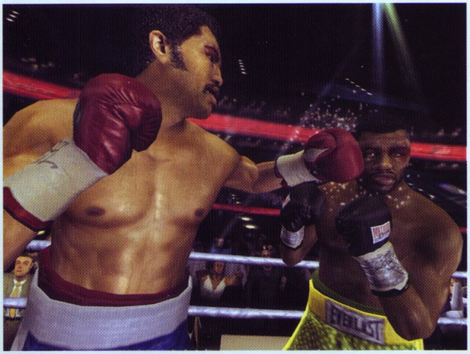
Tik pradėję savo karjerą, būname prasčiokai, turintys menką boksininko patirtį, kovojame skurdžiuose ringuose, kuriuos supa dar skurdesnė aplinka. Priešininkai tokie pat nevykę kaip ir mes, kovų laimėjimai vos tesiekia 300 $. Bet niekas negimė mokėdamas, kaip ir mūsų karjeros laipteliais kylantis boksininkas, kuris ilgainiui treniruodamasis stiprės. Dėl to kils ir mūsų meistriškumas, į ringą atvesiantis vis stipresnių varžovų. Ir sumos, kurias gausime už pergalę, taps išties nemenkos.

Treniruotės šiek tiek pakito nuo pirmosios dalies. Išliko tik trys įprasti treniruočių tipai ir vienas iš jų — sparingas su partneriu —

bus pasiekiamas tik žaidimo pradžioje, vėliau jo nebeteks matyti. Prie šio sparingo, bokso kriaušės daužymo bei kombinuoto smūgiavimo į priešininko guminį modelį prisidėjo ir svarsčių kilnojimas. Kylant svarsčiams, kyla šalia esanti padala, kurią turime pataikyti į kitokia spalva pažymėtas padalas, kurios po kiekvieno pataikymo abiejose pusėse mažėja. Treniruočių aplinka naujoje dalyje šiek tiek futuristinė. Viršuje nuolat pro langą stebintis treneris komentuoja mūsų treniruotę, aplinka pilna įvairiausių didelių aparatų su mirksinčiais indikatoriais. Netgi bokso kriaušėje įmontuoti smūgiui jautrūs davikliai. Technologijos žengia didelį žingsnį į priekį net ir žaidimuose :). Vienintelis logiškumo trūkumas — tokią įrangą turime pradžioje žaidimo, nors tuomet dar esame išties neturtingi. Po treniruotės visada parodomas mūsų progresas bei skiriami taškai, lavinantys tam tikrus boksininko įgūdžius. Nuo šiol žaidimas mums siūlo galimybę rinktis trenerius varžyboms, kurių įsigijimas suteiks mums papildomos jėgos, greičio ar padės geriau gydyti priešo smūgių padarytą žalą. Žinoma, visa tai kainuos nemažai jūsų pinigų, todėl žaidimo pradžioje to vertėtų atsisakyti.

Naujovė žaidime – galimybė gydyti boksininko patinimus ar atviras žaizdas pertraukėlių metu. Tai tarsi žaidimo mini–žaidimas, tačiau yra svarbus. Jei jį ignoruosime, galime po gautos rimtos atviros žaizdos baigti kovą. Tiesiog reikia pataikyti





figūrą į tokių pat slankiojančių figūrų eilę. Žaidimas leidžia pasirinkti automatinę gydymo sistemą, tačiau ji ne tokia efektyvi. Žaidėjo aprangos pirkimas, efektų prieš kovą pirkimas bei visa kita išliko nepakitę.

Žaidimo valdymo sistema — viena tobuliausių ir tikroviškiausių sporto žaidimuose. Visi boksininko veiksmai valdomi vien analoginėmis svirtelėmis. Viena iš jų atlieka boksininko judėjimo ringe funkcijas, o kita — smūgiavimo. Smūgiavimai realūs kaip tikrovėje. Norint smūgiuoti iš apačios į viršų, tenka leisti žemyn analoginę svirtelę ir užsukti į vieną iš dviejų pusių. Viskas valdoma kaip ir tikrovėje judančia ranka. Šiek tiek skiriasi smūgiavimas visa jėga, kadangi tuomet reikia pradžioje analogine svirtelę nuleisti ir sukti į priešinga smūgiavimui pusę, kad boksininkas užsimotų, tik po to atlikti tą patį smūgiavimo manevrą. Iš pradžių ši sistema gali pasirodyti sudėtinga, tačiau pamažu prie jos priprantama, ir žaidimo valdymas pasidaro išties malonus.

Fight Night Round 2 grafika kaip ir pirmosios dalies nuostabi. Veikėjai detalūs, puikiai animuoti, juda tarsi realybėje, nesijaučia jokio sulėtėjimo. Ypač įspūdingi veikėjų veidai. Kiekviena žaizda ar mėlynė puikiai matoma, varvantis kraujas atrodo tarsi būtų tikras. Tačiau noras sukurti tikrovišką vaizdą ringe privertė kūrėjus sumažinti užkulisių detalumą. Bet kovos įkarštyje jų nė nematyti, kadangi nuo adrenalino bei įtampos visas veiksmas sukoncentruojamas į du ringe kovojančius boksininkus. Garsas išlaiko kokybę ir antrojoje dalyje. Turime galimybę išgirsti nemažai „kietų“ hip–hop bei rock stiliaus kūrinių.

Kaip ir buvo galima tikėtis, Fight Night Round 2 išliko geriausiu bokso simuliatoriumi. Žaidimo dar negalima pavadinti tobulu, ryškiai matosi, kad kūrėjai neatskleidžia visų savo idėjų ir pasilieka ateičiai. Ką gi, palauksime ir sužinosime.

ĮDOMUMAS 95
Realios bokso kovos, po kurių dar ilgai jaučiamas adrenalinas.

GARSAS 80
Realus, puikus komentatoriaus bei trenerių įgarsinimas.

MUZIKA 87
Neblogas melodijų mišinys, kuris turėtų patikti daugeliui.

GRAFIKA 92
Be galo detali ringo aplinka bei veikėjai, tačiau dėl to kenčia užkulisiai.

VALDYMAS 85
Pradžioje gali pasirodyti sudėtingas, tačiau vėliau tampa neatsiejama sėkmingos žaidimo formulės sėkme.

IŠVADA
Tiesiog realus boksas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Goldeneye Rogue Agent

NEIŠREIKŠTAS BLOGIS

Kūrėjas: EA LA | Leidėjas: EA Games | Data: 2004-11-26 | Žanras: FPS

Ar nepabodo būti „geriečiu"? Nuolat gelbėti pasaulį ar kieno nors kailį ir daryti tik gera? Dar prieš daug metų, kai žiūrėdavome įvairiausius animacinius filmukus, kartais tiesiog erzindavo visi nenugalimieji herojai, kurie nuolat nugalėdavo blogį. Kartais norėdavosi atsidurti blogiuko kailyje ir parodyti, kieno čia valdžia. Nežinau, ar jums taip buvo žiūrint James Bond filmus, bet mums EA kaip tik dabar suteikė tokią progą — pabūti priešingos komandos nariu.

Marčius

Perskaitę pavadinimą iš karto prisiminsite seną gerą 1997-aisiais metais išleistą Nintendo 64 žaidimą GoldenEye 007, kurio siužetas siejosi su taip pat pavadintu filmu. Deja, naujasis kūrinys nieko bendro nei su filmu, nei su žaidimu neturės, išskyrus žanrą.

GoldenEye kampanijos režime rasime aštuonias misijas, kurių metu mes atsidursime buvusio šnipo, išmesto dėl savo neatsargaus ir neatsakingo poelgio darbe, kailyje. O tai ir atvedė mūsų pagrindinį veikėją pas blogiukų vadą Auric Goldfinger'į. Jį priglaudžia ir „sutvarko" sužeistą (per kovą su Dr. No) dešinę akį, įstatydamas jos vietoje „Auksinę akį". Kaip ir dera, ji turės nepaprastų galių, kurios palengvins mums gyvenimą žaidime. Gaila, bet būtent tai ir išskiria šią šaudyklę iš kitų tokio tipo žaidimų, tai ir sudaro visą žaidimo koncepciją, o visa kita...

Visų pirma, manau, atkreipsite dėmesį į „geimplėjaus" indikatorių išdėstymą. Viskas sukasi ratu, lyg tai būtų akies vyzdžio tam tikros dalys, netgi televizoriaus ekrano kampai bus užapvalinti. Šarvai, gyvybės irgi suksis aplink ekrano centrą. „Auksine akimi" galėsime matyti žmonių kontūrus per sienas, aišku, būdami arti jų (bent jau man pasirodė, kad tai visai nenaudingas dalykas). Žinoma, viskas kainuoja energiją, kuri automatiškai pasikrauna, kai išjungiame savo visus „prietaisus". Kitas dalykas, ką gausite bežaisdami kampanija, yra galimybė „nulaužti" (mums labiau suprantamas žodis — „nuhakinti") įvairiausias sistemas, pavyzdžiui, per atstumą įjungti tam tikrus jungiklius, sugadinti

priešininko šautuvus ar sukurti aplink save neperšaunamą skydą. Būtent šis skydas ir bus dažniausiai naudojamas, nes jis yra vienintelis tikrai naudingas dalykas.

Ginklų įvairovei čia daug dėmesio neskiriama. Standartinis pistoletas (kurio šoviniai niekad nesibaigia), „dezertai", šiek tiek automatų, „shotgunai" ir t.t. Bet labiausiai nudžiugino tai, kad daugelį jų galėsime nešioti abiejose rankose vienu metu. Suprantama, realiai įsivaizduoti vieno žmogaus kairėje rankoje laikomą „shotguną", o dešinėje automatą, sunku. Bet vis dėlto tai suteikia žaidimui šiokio tokio FUN. Įsivaizduokite abiejose rankose po „shotguną", kokia šaunamoji galia, koks ugnies plotas! Net taikytis nereikia :).

Kaip jau supratote, čia būsime blogiukai. Tiksliau, taip mus pristato pats scenarijus. Bet ar iš tikrųjų žaisdami tai pajausime? Norėdami tai pateisinti, turėtume viską griauti, nieko nepasigailėti, šaudyti nekaltus žmones ar paimti įkaitų ir po to visiems jiems išmušti skyles pakaušiuose, ar ne? Čia nieko panašaus nėra! Kai kuriais atvejais mūsų pagrindinis herojus darys tiesiog netinkamus blogajam dalykus. Ir apskritai visas siužetas yra toks, jog jūs kovojate su Dr. No ir tuo pačiu padedate kovoti Goldfingeriui. Dr. No tikrai nėra teigiamas veikėjas. Taigi kyla klausimas, kuris iš viso čia yra blogas? Negi blogiukai, kaip derėtų, nesusivienijo prieš gėrį? O „pjaunasi" tarpusavyje? Atvirai kalbant, tiek man, tiek ir jums šis „shooter'is" blanks ir liks šalia vidutinybių, kurias gauname dovanų iš nelabai žaidimų rinkoje susigaudančių tėvų ar draugų.

Pakalbėkime apie aukštesnio balo vertą žaidimo dalį — grafiką. Stulbinančio tikrai nieko nerasime, trumpai tariant, ji tiesiog patenkinama, neerzina ir akiai puikiai priimtina :). Krenta į akį per daug nupoliruoti ginklai, o ir priešų įvairove tikrai negalėtų pasigirti. Visa kita — animacija ar kitokie specialieji efektai — nesudarė jokio įspūdžio, nors kritikuoti jų irgi negalėčiau. Tiek garsas, tiek muzika nesukėlė gero įspūdžio, vėliau net įgriso, o tai reiškia, kad tikrai nekas...

Jei trumpai apibendrinti, tai spartus žaidimo tempas, nerealus lakstymas, neatitinkanti tikrovės ginklų galia, taiklumas skelbia mums, jog prieš akis turime vidutinę, su nelabai pavykusiu siužetu arkadą.

SIUŽETAS 63
Matosi, kad bandyta „išlaužti" kažką naujo ir, pripažinkim, idėja buvo originali. Bet kodėl nepasistengė labiau?!

GARSAS 55
Laikui bėgant mane tiesiog siutino ir prašėsi: „Na užsidėk tu geriau Linkin Park cd į savo muzikinį centrą, užsuk 2/3 garso ir aš daugiau tavęs nenervinsiu!"

GRAFIKA 77
Tiesiog vidutiniška...

VALDYMAS 78
Paprastas, nesudėtingas, greitai perprantamas kaip ir kitų žaidimų.

IŠVADA
Patys ištikimiausi 007 serialo gerbėjai gal ir ryšis paaukoti pinigų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 70

Parappa the rapper

RITMO GIMIMAS

■ **Kūrėjas:** Interlink | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 1997-09-10 | **Žanras:** muzikinis

Seniai seniai, dar 1997-aisiais, pasirodė tai, ko niekas negalėjo tikėtis. Negalėjo, nes nebuvo iki tol nieko panašaus regėję. Visiškai pasikeitusios formos, keistas valdymas ir jokio žiaurumo.

Istorija apie mažą šuniuką, vardu Parappa. Jis ne šiaip sau šuo, miegantis visą dieną ant sofos ir progai pasitaikius kilnojantis koją ant visų apylinkių medžių. Parappa tikrų tikriausias reperis. Galbūt visa tai skamba kaip vaikiško žaidimo įžanga. Nors kūrinyje nėra nieko tokio, dėl ko tėvai norėtų žaidimą paslėpti nuo savo mažamečių vaikų spintoje, visgi jis kupinas subtilaus humoro, kurį įvertins ir vyresnieji. Šuo, apie kurį vis nenustojame kalbėti, įsimylėjo saulėgrąžą Sunny ir yra pasiryžęs padaryti viską, kad tik pelnytų jos meilę. Štai tokia ta istorija, kurioje tikrai nežinote, ko tikėtis kitą akimirką. Vien jau siužetas atskleidžia tą nepakartojamą kūrėjų originalumą ir visai kitokį požiūrį į žaidimą. Parappa the Rapper netgi galima pavadinti interaktyviu muzikiniu animaciniu filmu.

O taip jį vadinti drįstu dėl kelių veiksnių. Pirmiausia — spalvingas viso kūrinio pasaulis, kuris atrodo lyg animacinis filmas. Kūrėjai šioje vietoje priėmė išties netikėtą sprendimą, kuris, kaip paaiškėjo vėliau, pasiteisino su kaupu. Tai detalė, kurios niekas nedrįso vėliau kopijuoti, nes ji išliko Parappa the Rapper firminiu ženklu. Visos aplinkos trimatės (tuo laikotarpiu jau buvo įprasta), tačiau patys herojai — dvimačiai! Bet jie vis tiek sukinėjasi ir vaikšto, kaip tik nori. Atrodo, jog yra iškirpti iš komiksų knygelės ir atgiję. Tokiu būdu sudaromas unikalus kontrastas, ypač 1997-aisiais atrodęs viliojančiai iššaukiantis. Prie to pridėkime įspūdingai sklandančią kamerą ir turime patį įdomiausią

vaizdelį savame žanre. Žinoma, gaila, kad žaisdami nespėsite viso to apžvelgti dėl valdymo mechanizmo (apie jį visai netrukus), tačiau tai akivaizdžiai gera proga net ir vienam žaidėjui skirtame kūrinyje nepagailėti draugui valdymo pultelio.

Taipogi kūrinys animacinį filmą labai primena savo „geimplėjumi".

žiaurumo, nėra smurto ar muštynių, tačiau išlaikoma intriga ir greitas tempas. Parappa vadovaujasi tokiais didingais šūkiais: „Aš privalau tikėti!", kurie galų gale pasiteisina ir taip paryškina gerųjų vertybių svarbą. Žaidimas žaismingai suleidžia žaidėjui injekciją, kuria bent kiek praturtina jo dvasią. O žaidėjų amžiaus universalumas stebino ir iki šiol stebina.

Stipriausia Parappa the Rapper vieta, be abejonės, yra garsas. Melodijos nepaprastai „užkabina", juokingi tekstai ir vienas už kitą juokingesni herojai žaidėjo veide palieka neišblėstančią šypseną. Pavyzdingas ne tik garso takelis, bet ir veikėjų įgarsinimas. Viso kūrinio metu puikiai sukuriama reikiama atmosfera, veikėjai tampa asmenybėmis, o jaukus žaidimo pasaulis — jūsų antraisiais namais, kurių vėliau ilgėsitės...

Viso žaidimo metu ekrane regėsite spalvingas scenas ir dar gražesnius vaizdo intarpus. Tiesiogiai šuns nevaldysite, tik mygtukų maigymu įtakosite jo veiksmus. Žaidimas muzikinis, taigi spaudinėsite mygtukus pagal ritmą bei pagal ekrane rodomas pagalbines schemas. Suklydę keletą kartų, lygį privalėsite pradėti iš naujo. O užbaigę lygį itin gerai, gausite karūną.

Kūrinio metu sutiksite net 4 savo mokytojus, išmokysiančius repuoti skirtingais muzikiniais stiliais — house'o, regio, pop ir old school. Lygiai skiriasi savo veiksmo vieta, sutiktais herojais bei atmosfera. Kiekviena akimirka žaidime atrodo išskirtinė ir nepakartojama.

Išties pavyzdingai sukurptas pats žaidimo turinys. Jame nėra

SIUŽETAS 99

Sunku įsivaizduot ką nors šaunesnio. Siužetas, mano manymu, TOBULAS.

GARSAS 94

Įgarsinimas šaunus ir iš viso visas kūrinys lyg ausų masažas :-)

GRAFIKA 92

Technologija gal ir nėra tokia sudėtinga, kaip žaidimų su trimačiais herojais, tačiau išradingumas tokio vertinimo tikrai nusipelno.

VALDYMAS 70

Patogus, bet neypatingas. Nors ir keista, valdymas šiame žaidime turi pačią mažiausią reikšmę.

MUZIKA 99

Tokio gero garso takelio tuo metu neteko girdėti jokiame kitame žaidime.

IŠVADA

Žaidimas, kurį galima įsimylėti. Didžiausias jo trūkumas — beviltiškai maža trukmė. Tik kelios valandėlės. Po tokių įspūdžių norisi žaisti dar ir dar. Be abejo, yra papildomų apdovanojimų žaidėjams, tačiau tai nepratęsia tos nepaprastos istorijos su nepaprastaisiais veikėjais...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 94

Žygis

XVI fantastikos mėgėjų konventas "Lituanicon 2005"

Gegužės 20-22d. Kaune

Kauno Žurnalistų namuose ("Ketvirtoji valdžia"), Putvinskio g. 56

V nuo 18 iki 24 val.
VI nuo 10 iki 24 val.
VII nuo 10 val.

Konvento metu:

Įdomios lekcijos, fantastiniai žaidimai, ugnies šou, miuziklas, lankininkų turnyras, filmaoke, virtuali literatūrinė dvikova ir daugelis kitų dalykų.

FANTASTIKOS KNYGŲ MUGĖ:

Gegužės 21 d. (šeštadienį) nuo 12 iki 19 val. VDU didžiosios salės foje (Daukanto g. 28)

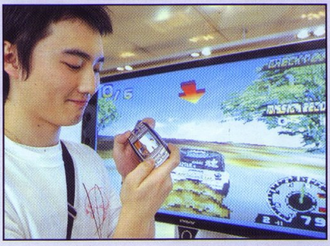
+ Inscenizacija Visa fantastika" Visos lietuviškai išleistos fantastinės knygos vienoje vietoje.

Rėmėjai:

eridanas
KF 105.4 MŪSŲ MIESTO RADIJAS
SAVAS Lietuvos studentų laikraštis
VA PlayStation
PC KLUBAS

IRGI ŽAIDIMAI

SAMSUNG PASUKO N-GAGE KELIU



Nepaisant prieštaringų *N-Gage* įvertinimų, *Samsung* nusprendė pabandyti žengti šia kryptimi. Bendrovė pristatė 3D žaidimų telefonus (SPH-G1000, SCH-G1000), kurie ne tik perteikia aukštos kokybės vaizdus, bet dar turi ir įmontuotą vibracijos mechanizmą. Pristatyme demonstruoto lenktynių žaidimo metu telefonas vibravo automobiliui atsitrenkus į sienelę, išvažiavus už važiuojamosios dalies ir panašiai. Žodžiu, visai kaip *Dual Shock 2* pultelis :). Kad tik žaidžiant neiškristų iš rankų!

Į telefoną įmontuota pažangi grafikos spartintuvo kortelė. Žaidimuose bus naudojami 2D ir 3D vaizdai vienu metu, pavyzdžiui, fonai paišomi plokšti, o personažai ir kiti elementai — trimačiai.

Telefonas turi krypčių rodykles bei specialius veiksmo mygtukus. Jame įmontuotos kolonėlės, skleidžiančios stereo garsą. G1000 yra slankiojančio dizaino ir turi 5,6 cm 262 000 spalvų TFT-LCD, 1.3 megapikselių fotoaparatą su blykste.

Apie žaidimus šiam telefonui kol kas nieko nepranešta.

PREDATOR

Kūrėjas ir leidėjas: IndiaGames
Tinka modeliams:
Nokia: 2650, 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250.

Nors filmas apie grobuonį, lakstantį po miškus ir A. Švarcnegerį besivaikantį, ir jo tęsinys pasirodė jau seniai, garsusis ateivis nežada niekur dingti. Naujam gyvenimui kartu su svetimaisiais jis prisikėlė praėjusiais metais pasirodžiusiame filme pagal žaidimą „Svetimas prieš grobuonį", netrukus

Predator yra šonu slenkantis platformeris, kur jums tenka grobuonies vaidmuo. Tikslas paprastas — pereiti vis sunkėjančius lygius, užmušti sutiktus priešus ir išlupti jų stuburus-trofėjus. Su priešais grobuonis tvarkosi naudodamas tris skirtingus ginklus. Artimoje kovoje gali karį sudraskyti nagais, o norint nukauti priešą iš tam tikro atstumo, galima paleisti aštrųjį diską, nukertantį kelis priešus, arba plazmos šautuvą, kuris automatiškai ieško taikinių (priešų, minų ar kitų kenksmingų objektų) ir juos užrakina.

Kad nebūtų viskas taip lengva ir paprasta, tolimosios amunicijos dažnai naudoti nepavyks — ji ribota. Lygiai taip pat atsargiai reikia „taupyti" savo sveikatą — priešų kulkos nors akimirksniu ir neužmuša, gali padaryti pakankamai žalos jums dar nespėjus prie jų priartėti. Tokiu atveju reikia naudoti brangiausią grobuonies ginklą — nematomumą. Ši galia išsenka labai greitai, tad reikia naudoti atsargiai, bet kai kuriose situacijose tai labai praverčia. Didžiausias žaidimo iššūkis ir yra suplanuoti ateitį, kaip efektyviausiai tvarkytis situacijose, kokius ginklus naudoti.

Žaidimo animacija kapota, ir visas jis, rodos, lėtas, tačiau tai netrukdo smagiai žaisti. Ypač efektyvios yra priešų trofėjų pasiėmimo animacijos. Be abejonės, tai žiauroka, tačiau suteikia autentiškumo.

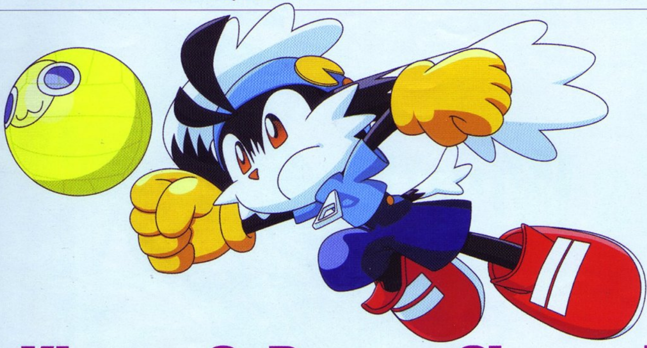
NORI LAIMĖTI PREDATOR?

ATSAKYK Į KLAUSIMĄ!

Kokį trofėjų iš priešų pasiima grobuonis?

1. Ausį;
2. Stuburą;
3. Riešą;

Rašyk žinutę su tekstu GAME, įrašyk teisingą atsakymo numerį, parašyk savo telefono modelį ir savo vardą bei pavardę (pvz., GAME 1 Nokia 7210 Rytis Gailius). Siųsk žinutę numeru 1325 (1 Lt). Įsitikink, kad telefone yra GPRS nustatymai ir įjungta GPRS paslauga.
Patikrink, ar tavo telefono modelis gali priimti šį žaidimą. Žaidimą gaus 50 teisingai atsakiusių.



Klonoa 2: Dream Champ Tournament

Kūrėjas: **Namco** I Leidėjas: **Namco** I Data: **2005-02-23** I Žanras: **platforma**

Nuotykių platformos gerbėjai jau turėtų žinoti pavadinimą Klonoa. To nežinantys, verčiau jau apsimestų, kad žino, nes ši serija į žaidimų pasaulį įnešė nemažą indėlį. O dabar turime garbės sutikti jau antrą GBA platformų dalį. Turint omeny, kad galų gale atšilo orai, tai yra išties nuostabi naujiena...

Būtų labai gražu, jei mes pristatytume pačią Klonoa seriją. Ji visuomet tviskėjo originalumu ir kokybe, tačiau dauguma žaidėjų galėjo paprasčiausiai nepastebėti egzotiškai skambančio pavadinimo šalia kitų žaidimų — Crash the Bandicoot ar Jak and Daxter. Klonoa kartą pasirodė Psone platformoje, antroji dalis buvo išleista PlayStation 2 konsolei, tad belieka paminėti Klonoa: Empire of Dreams GBA platformai bei Dream Champ Tournament, kurį šįkart ir apžvelgsime. Nedidelė, tačiau išties išskirtinė žaidimų serija. Taigi grįžkime į spalvotą pasaulį su mielais padarėliais. Tokį pasaulį, kurį mes vis dar atsimename.

Ypatingo pokyčio šiame tęsinyje nesitikėkite. Viskas, ką jau suspėjote ar dar tik suspėsite pamiršti. Serijoje didelių pakeitimų neatsirado, bet pati „geimplėjaus" mechanika išskiria šį kūrinį iš kitų to paties žanro atstovų. Pagrindinis herojus iš pirmo žvilgsnio

nėra niekuo ypatingas — bėgioja, šokinėja. Tradiciniai sugebėjimai, tačiau magiško žiedo dėka galėsite įsikibti į priešus, tai atvers begalę naujų galimybių. Didžioji dalis veiksmų atliekama kabinantis už piktadarių ir tuomet atliekant tam tikrą judesį ar priešą paprasčiausiai pernešant į kitą vietą. Pastarųjų iš viso yra daugiau nei tuzinas. Ir kiekvienas jų atlieka tam tikrą funkciją. Išmokite tuo pasinaudoti ir tik tada turėsite šansą išnarplioti viską iki galo, kas vėlesniuose lygiuose nėra jau taip paprasta.

Lygių dizainas tiesiog genialus. Tai vienas iš tų platformerių (kurių tėra vienas kitas), kuriam ramiai galime prilipdyti ir dėlionės žanro etiketę. Kad sėkmingai progresuotumėte, reikės pasukti galvą, išnarplioti visą lygį lyg vieną didelį galvosūkį.

Kad nepavargtumėte nuo intensyvaus smegenų darbo, karts nuo karto galėsite sužaisti pusiau trimačių mini žaidimų. Juose regėsite veikėją iš nugaros, bėgdami vengsite priešų ir rinksite monetas. Labai paprasta, tačiau būtent to ir norisi po mąstyti skatinančių platforminių lygių.

Žaidimo trukmė nelabai didelė. Tačiau glūdi pakankamai paslapčių, kad išlaikytų žaidėją prikaustytą prie ekrano. Jei įveiksite lygį „tobulai", t.y. išliksite nesužeisti ir surinksite visus brangakmenius, gausite extra sunkų papildomą lygį bei piešinėlį.

Išbandžiusieji pirmąją dalį GBA sistemai antrojoje ypatingų techninių tobulinimų neišvys. Tiek grafika, tiek

garsas, tiek „geimplėjus" išliko tokie patys. Neskubėkite nusivilti, nes pirmoji dalis atrodė išties puikiai, o antra praktiškai stovi šalia geriausių kūrinių, nors nuo jos išleidimo Japonijoje praėjo treji metai.

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Platforma, „pagardinta" dėlionės elementais.
+ Daug paslapčių, mini žaidimų ir bosų kovų paįvairina visą kūrinį.
+ Priešus galima ne tik sunaikinti, bet ir išnaudoti.

- TRŪKUMAI

- Senstelėjusi grafika. Nieko keisto — žaidimas Japonijoje jau buvo išleistas prieš trejus metus.
- Antra dalis serijos nepapildė niekuo nauju. Jei žaidėte pirmają, žinote, ko laukti šioje.

IŠVADA 82

Šis kūrinys puikiai įrodo, kad žaidėjams visai nebūtinai reikia blizgučių ar gražių garso efektų. Čia kaip ir kine pradėta vertinti idėja ir jos įgyvendinimas, tik tada gamybos kokybė ir naujausių technologijų naudojimas.

GARSAS 78

Tvarkingas, kokybiškas, bet pernelyg stipriai jaučiasi pirmosios dalies įtaka.

MUZIKA 82

Pakelia nuotaiką ir neerzina sprendžiant galvosūkius.

GRAFIKA 80

Spalvota ir miela, tačiau tikrai matėme ir geresnių vizualinių apipavidalinimų.

VALDYMAS 90

Ne tik patogu, bet ir labai išradinga.

SIUŽETAS 75

Siužetas kaip siužetas. Visas dėmesys sukoncentruotas į „geimplėjų".

Oddworld Stranger's Wrath

ATGIMĘS KEISTASIS PASAULIS

Kūrėjas: **Oddworld Inhabitants** |
Leidėjas: **EA Games** |
Data: **2005-03-04** | Žanras: **nuotykių**

Nesuklysiu spėdamas, kad Oddworld seriją žino daugelis bent kiek nutuokiančių apie žaidimų pasaulį. Apibūdinti seriją sunku, kadangi beveik kiekviena jos dalis yra skirtinga. Pirmosiose dalyse daugiausia dėmesio buvo skiriama 2D pasaulio galvosūkių sprendimui. Serijai persikėlus į 3D pasaulį, žaidimas mums siūlė 2 veikėjų valdymą, kurie vienas kitam padėdami turėjo pereiti įvairias kliūtis. Na, o naujausia dalis ryžosi žengti drąsų žingsnį ir tapti nepanašia nei į vieną iš ankstesniųjų.

Oddworld Stranger's Wrath pasakoja apie keistuolį, kuriam vardą padėsite sugalvoti jūs. Jis gyvena Oddworld pasaulyje, kurio aplinka primena senovės vesterną. Keistuolis šiame pasaulyje yra premijų medžiotojas. Mums tenka imtis šio darbo, kadangi reikia surinkti 20 000 dolerių, kad sumokėtume už kažkokios ypatingai slaptos operacijos procedūrą.

Žaidime keistuolį tenka valdyti tiek 3-iojo, tiek 1-ojo asmens perspektyva. Valdant herojų trečiojo asmens perspektyva, tenka bėgioti, šokinėti per kliūtis bei laipioti virvėmis. Tai standartiška ir matyta ne kartą. Tačiau pirmojo asmens perspektyva išties originali ir iki šiol neregėta. Ją įjungus, mums į rankas patenka arbaletas. Bet tai neįprastas arbaletas, iš kurio teko šaudyti daugelį kartų kituose žaidimuose. Šis ginklas turi dvi vietas šoviniams. Šoviniai — tai ne strėlės ar kita įprasta įranga, o paprasti maži miško gyventojai. Taip, jūs išgirdote teisingai — tai gyvi maži padarėliai! Iš viso

turėsime galimybę panaudoti apie 10 skirtingų šių gyvūnėlių. Kiekvienas jų skiriasi tiek savo atliekama funkcija, tiek išvaizda. Tai bus bitės, pūkuotukai, vorai bei visa kita išgalvota gyvūnija. Vieni jų apsvaigins ar įvels priešą į tinklą, kiti pataikę į priešą sprogs ar nutrenks jį. Bitės veiks automato principu ir jas naudosime kaip kulkas kovoje su priešais. Šiuos visus gyvūnėlius rasime keliaudami. Vieni jų tūnos olose, kiti skraidys pakampėse, o treti slėpsis tarp vešlių pievų. Netgi įjungti įvairius jungiklius teks elektriniu padarėliu. Jį iššovus į jungiklį, šis bus aktyvuojamas. Grįžus į miestą atsiimti pinigų už atliktą premiją, bus galima tobulinti savo ginkluotę didinant tam tikrų padarėlių talpą ar efektyvumą už atitinkamą piniginę sumą. Taigi ginkluotė labai originali bei spalvinga.

Pats žaidimo principas paprastas. Mum kiekvieną kartą tenka nuvykti į miestą ir pasirinkti vieną iš galimų blogiukų, kuriuos teks sugauti. Pasirinkus premiją, tenka vykdyti užduotį. Pakeliui mums nuolatos ramybę drums blogųjų armijos, kurias įveiksime savo arbaletu. Nepamirškite, kad net ir už juos gausime atitinkamą sumą, todėl vertėtų stengtis juos sugauti gyvus, taip gauta premija bus didesnė. Norint juos pagauti gyvus, tenka apsvaiginti ar pasitelkti į pagalbą kitus padarėlius, kad paspęstų jiems spąstus ir prie jų pribėgę susiurbtų specialiu siurbliu. Jei nepavyksta, visada yra kitas planas — naudodamiesi „agresyviaisiais" gyvūnėliais juos nužudyti, bet

premija tada bus daug mažesnė. Atsilaikius prieš visą priešų armiją ir pagaliau pasiekus jų vadą, dėl kurio ir ėjome visą kelią, prasideda boso kova. Bosų kovos, ko gero, ir yra vienintelė vieta, kur tenka pamankštinti smegenis, kadangi aklai jį puldami tikrai nelaimėsime, o norint jį pagauti gyvą, tenka dar labiau pasistengti.

Oddworld Stranger's Wrath pradedantiesiems žaidėjams gali pasirodyti sunkokas. Visą žaidimą galima „pereiti" per 12–15 valandų, tačiau net ir patyrę žaidėjai ne vieną kartą užstrigs kovose su bosais, kadangi jos dažnai būna be galo sunkios. Taigi lengvo pasivaikščiojimo nereikėtų tikėtis net ir didelį stažą turintiems „geimeriams".

Žaidimo įgarsinimas pakankamai įdomus. Veikėjų balsuose girdimas angliškas akcentas bei snobiškas kalbėjimo stilius. Pats keistuolis šneka storu tonu, labai niūriai bambėdamas. Vienintelis trūkumas, kad praktiškai visi miestų gyventojai, bosai kalba tuo pačiu pasikartojančiu balsu. Sprogimai, dūžiai ir kiti garsai skamba neblogai. Muzika standartinė, išskirtinio dėmesio neverta. Grafika žaidime išties spalvinga ir detali. Pats keistuolis puikiai animuotas bei detalus, aplinkų spalvos ryškios, niekas nenublankę, animacija puiki, sulėtėjimų nepastebėta. Ypač gražiai atrodo žaidimo pasaulis. Jame pilna įvairiausių augalų, auga gausybė tankios, aukštos žolės, viską supa kalnuotos vietovės.

Taigi naujoji dalis, pasiryžusi pasukti seriją visiškai nematyta linkme, nesuklydo. Žaidimas išties vykęs, nestokoja veiksmo bei galvosūkių. Spalvinga ginkluotė ir daugelis kitų nematytų detalių verčia žaidimu susidomėti. Jį būtų galima patarti daugeliui. Net ir tiems, kurie nepripažįsta šios serijos, verta ją išmėginti dėl išties spalvingų idėjų. Serija nesugadinta ir išlieka viršūnėje, be to, jau sklinda kalbos apie naujosios dalies kūrimą. Laimingos medžioklės, keistuoliai!

ID

MUZIKA	70
Niekuo neišsiskirianti.	

GARSAS	80
Mažas įgarsintojų skaičius šiek tiek liūdina, tačiau dialogai juokingi ir smagūs.	

GRAFIKA	90
Viskas spalvinga, gražu, detalu.	

VALDYMAS	85
Viskas paprasta ir elementaru.	

SIUŽETAS	90
Nors medžiojame pagal atskirus užsakymus, bendras siužetas vis tik intriguoja.	

Serija, nors ir smarkiai rizikavusi, nesuklydo ir pasuko reikiama linkme. Ko dar galima būtų tikėtis iš kūrėjų, tikriausiai težino jų fantazija :).	IŠVADA 84

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks „Logic 3 V12 Challanger“ pultelis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Tadas Balsys, kuris laimėjo "Logic 3 PS2 Inferno

Gran Turismo 4

Pradžiamokslis

Turbūt jau seniai praradai rimtų lenktynių igūdžius. Metai nerūpestingo, paprasto ir tingaus žaidimo iš tiesų galėjo skaitytojui padaryti nemažai žalos. Kaip tik todėl sugrižo lenktynių titanas — nuo kelio konkurentus šluoja ketvirtoji Gran Turismo dalis. Ši serija visuomet siūlė žaidėjui pačius sudėtingiausius bei komplikuotus lenktynių žaidimus. Gran Turismo 4 visas puikiausias sagos tradicijas išlaikė: 51 trasos, šimtai automobilių ir daugiau nei 80 skirtingų licenzijų testų, kuriuos, siekiant šlovės, vargais negalais teks išlaikyti. Išlaikytas (vienų džiaugsmui, kitų nevilčiai) ir beprotiškai aukštas sunkumo lygis. Nesvarbu, ar esi GT veteranas, ar naujai išsiritęs viščiukas, galime patikinti, kad šis žaidimas lengvas nebus niekam. Todėl šis tekstukas ir buvo suregztas.

ANT ASFALTO

Paprasto judesio filosofija — beveik kiekvienai situacijai tinka tas pats jos sprendimo būdas: greičio sulėtinimas vieną sekundę atsipirks žvērišku greičiu kitą. Kitaip tariant, greičio sumažinimas prieš posūkį padidins greitį po posūkio.

Mąstykime taip. Įsivaizduokite aštrų posūkį, po kurio netrukus laukia išties ilga tiesioji. Prieš posūkį žaidėjas privalo sumažinti greitį būtent dėl to, kad posūkis aštrus. Antra vertus, artėjanti tiesioji yra geriausias jūsų šansas išspausti iš automobilio maksimalų greitį. Kadangi lenktynininkas privalo važiuoti lėtai posūkio metu ir greitai tiesiosios metu, tampa akivaizdu, kad dėmesį reikia sukoncentruoti į didžiausio greičio siekimą tiesiojoje, nes būtent ji užbaigia procesą. Kad būtų pasiektas šis tikslas, tenka paaukoti šiek tiek greičio sukant.

Atvirkštinė veiksmų seka – nuodėmė. Jei privažiavę posūkį suksime visu greičiu ir mėginsime praskrieti, mašina vis viena automatiškai sulėtės pati. O kai posūkis bus įveiktas ir prasidės ilga tiesioji, žaidėjas susivoks, jog jo mašina nebeturi akceleracinės galios, reikalingos staigiam tempo didinimui. Paaukotas greitis tiesiojoje dėl greičio posūkyje. Tai mažų mažiausiai neprotinga — maksimalus greitis tiesiojoje yra neabejotinai reikšmingesnis už tokį pat greitį posūkyje, todėl ši auka yra paprasčiausiai neverta. Tiesiog ratas bus įveiktas lėčiau.

Tad įsidėmėkite: į posūkį įvažiuokite lėtai, iš jo — greitai. Toks nuo šiol Gran Turismo moto. Vėliau lėtas ir apskaičiuotas mašinos nukreipimas į posūkį leis žaidėjui užimti tobulą poziciją trasoje — vadinamąją tobulą liniją. Jei laikysitės šios linijos, galėsite pradėti „gazuoti" greičiau nei konkurentas, nusprendęs posūkį įveikti per greitai. Turbūt nereikia kartoti, jog perspektyvos pasiekti maksimalų greitį tiesiojoje kuo anksčiau yra tiesiogiai susijusios su kuo ankstesne akceleracija atlikus posūkį. Ir netgi jei jūsų varžovas aplenks jus posūkio metu neaukodamas savo greičio, baigiantis tiesiajai vargšelis vėl bus už jūsų nugaros, nes jūs turėsite aiškų pranašumą pradedant akceleruoti. Patikėkite, tiesiosios jums taps skaniu desertu.

Ši filosofija tinka visiems posūkių tipams: tiek eiliniams trasos išlinkimams, plačių kampų ar netgi S formos posūkiams. Neišsigąskite aptartą techniką vartodami pastariesiems. Tiesiog turite du sujungtus posūkius, kurie jūs skiria nuo tiesiosios. Pirmojo įveikimas dar neišveda jūsų mašinos į tiesiosios erdvę, todėl svarbiau greitį *įškvėpti* atliekant antrąją S formos posūkio dalį. Moralas — aukokite greitį atlikdami pirmąją dalį, kad galėtumėt laisvai manevruoti sukdami į antrąją. Tuomet galėsite užimti patogiausią poziciją išvažiuodami iš posūkio — tai leis pasiekti gerą greitį tiesiojoje.

Tobuli kampai! Štai ko mums reikią. Nors gerai įvaldyta *lėtai į, greitai iš* filosofija turėtų pagreitinti ratų įveikimo greitį, kad butų idealiai posūkis įveiktas, šio to dar trūksta. Ne mažiau reikšmingas šios formulės komponentas — automobilio pozicija įveikiant posūkį. Ir yra tik viena, kurios vairuotojas turi siekti — mašina visąlaik turi būti prisispaudusi prie vidinio krašto. Kodėl? Todėl, kad iš čia patogiausia pradėti „gazuoti".

Beveik kiekviename posūkyje teks važiuoti optimaliai sumažintu greičiu, norint išsaugoti sukibimą ir automobilio kontrolę. O pagrindinis pozicijos posūkyje tikslas — tiesiai vairuoti mašiną dar prieš pasiekiant tiesiąją.

Atraskite tiesias linijas ten, kur jų nėra. Įsivaizduokime velniškai aštrų posūkį, kurio pabaiga sutampa su tiesiosios pradžia. Šį kartą posūkis yra maždaug U raidės formos, o tiesioji neprasideda, kol automobilis iki galo neužbaigia „paišyti" U raidės įlinkimo. Bet Gran Turismo žaidėjai nekvaili — pamąstykime, visi posūkiai yra pakankamai platūs (kelias visada platesnis už automobilį), todėl jūs neturite važiuoti identiškai taip, kokios formos yra pats posūkis. Prisiminkime tą patį U formos posūkį ir įsivaizduokime, kad įveikiame jį mašina brėždami raidę V. Ši raidė yra tiesesnė nei išlenkta U, o tiesumas lenktynėse reiškia greitį. Sudėtingiausiuose posūkiuose ieškokite *tiesių* išeičių. Anksčiau akceleruosite, — efektyviau pradėsite tiesiąją.

Žinoma, jūs neturite ir netgi negalite visų trasos įlinkimų paversti tobulomis V raidėmis. Tai būtų katastrofa jūsų greičiui, nes mašina negali judėdama žemyn staiga pradėti judėti aukštyn. Ir tai tikrai nėra svarbiausia pamokos dalis. Žaidėjas tik privalo įsidėmėti, jog įmanoma pamatyti tiesias linijas keisčiausiuose posūkiuose. Jomis dar reikia ir važiuoti.

Bet kaip tai siejasi su mašinos pozicija trasoje? Jūsų išgalvota tiesi linija taip pat turi kirsti minėtąją poziciją vidinėje posūkio dalyje. Kiek pamanevravus posūkio pradžioje, jūs išvystate savo mintyse tiesią liniją, einančią vidine posūkio dalimi, ir štai stebuklas — jūsų sukurta tiesioji veda į tikrą vizualią tiesiąją. Kad ir kaip tai keistai skambėtų, jūs pradedate tiesiąją posūkyje ir, matyt, pasiekiate maksimalų greitį jai dar neįpusėjus.

Tiesių linijų grožis. Jei vis dar skaitote, turbūt jau supratote, kaip gražiai atrodo patyrusiam lenktynininkui tiesios linijos, kai reikia didinti greitį. Apie tai kiek vėliau, bet dabar svarbu, kad skaitytojas suprastų

esmę: jūsų keturių ratų bičiulis žaibiškai pasieks maksimalų greitį tik tuo atveju, jei judėsite tobulai tiesia linija. Tiesių linijų grožybės tuo nesibaigia.

Tiesios linijos svarbios didinant greitį, bet dar svarbesnės stabdant. Lėkdami į siaurą posūkį, turėtumėte pradėti stabdyti dar gerokai prieš patį sukimą. Tik taip stabdydami išlaikysite automobilį tiesioje linijoje. Jei delsite stabdyti, dideliu greičiu įlėksite į išlankstytą trasos dalį ir vis tiek turėsite spausti stabdį. Jūs stabdysite ir suksite vienu metu. O tai geruoju nesibaigs — prarasite mašinos kontrolę, ji ims slidinėti. Slysdami jūs niekaip nepasieksite reikiamo greičio. Trumpai tariant, prarandate greitį ir laiką visiškai be reikalo. Misija — stabdyti tiesia linija, išvengti bereikalingo slidinėjimo trasoje. Tokiu būdu aukosite greitį pačiu greičiausiu būdu...

Svorio pasiskirstymas. Kitas svarbus kokybiškų lenktynių aspektas. Kiekvienas jūsų atliktas veiksmas įtakoja svorio pasiskirstymą automobilyje ir keičia jį. Šitie pokyčiai gali drastiškai paveikti jūsų automobilio valdymą ir paklusnumą.

Kai staigiai imate didinti greitį, žaibiškas judesys į priekį permeta svorį į galines padangas. Jos patiria didžiausią spaudimą žaidėjui atliekant akceleraciją ypač staigiai. Toks svorio pasiskirstymas yra puikus privalumas galiniais ratais varomiems automobiliams. Jei būtent toks automobilis staigiai metasi į priekį, padidėjus spaudimui galinių padangų reikšmė išauga ir teigiamai veikia mašinos judėjimą. Tačiau tuo pat metu, kai galinės padangos patiria vis didesnį spaudimą, svorio staiga netenka jūsų priekiniai ratai. Dėl to kenčia jūsų priekinių ratų efektyvumas. Pavyzdžiui, sukimo galimybės tuo momentu bus ribotos. Taigi momentinio akceleravimo metu, nepaisant tam tikrų privalumų, vairavimas kuriam laikui taps komplikuotas — priekinėms padangoms trūks spaudimo.

Žinoma, egzistuoja ir atvirkštinė eiga. Staigus stabdymas svorio centrą nukelia į priekines padangas. Štai jums ir paaiškinimas, kodėl automobilį lengviau kontroliuoti esant mažam greičiui. Padidėjęs svoris prispaudžia priekines padangas prie kelio, ir jų veiksmai, pavyzdžiui, sukimasis, įgauna didesnę reikšmę.

Akivaizdu, jog mašinos sukimas taip pat turi reikšmę jos svorio pasiskirstymui. Čia galioja tos pačios taisyklės: sukimas į kairę permeta svorį į dešiniuosius ratus, o sukimas į dešinę — į kairiuosius. Bet kaip tai įtakoja vairavimą? Dviejų šoninių ratų sukibimas padidėja, bet svarbiau tai, kad priešingų ratų prispaudimas visiškai sumažėja. Tad kai konkrečios dvi šoninės padangos praranda sukibimą, tų padangų galia pranyksta. Pati akivaizdžiausia šio reiškinio pasekmė — greičio mažėjimas. Todėl sukant automobilį, dviem padangom praradus sukibimą, jis praranda dalį

pagreičio. Žinoma, nederėtų dramatizuoti — tai jokiais būdais nereiškia, kad spausti greičio pedalo sukant nereikia. Tai būtų tiesiog kvaila. Tai tik reiškia, kad žaidėjas sukant, kaip jau ne kartą minėta, turi išlaikyti linijas kuo tiesesnes. Nenustebkit, jei šiąnakt tiesios linijos jus aplankys sapnuose...

Padangų spaudimas. Išsiaiškinome, kaip veikia svorio pasiskirstymas. Dabar skaitytojas jau gali praktiškai pritaikyti šias žinias ir pagerinti savo, lenktynininko, reputaciją.

Žaidėjas turi suvokti, kada ir kurių padangų sukibimą reikia sustiprinti. Kiekvieną kartą atsižvelkite į situaciją ir prispauskite tas padangas, kurios leis automobiliui padidinti greitį. Žinoma, staigiai susigaudyti situacijoje nebus lengva, bet su laiku įgūdžiai tvirtės.

Įsidėmėkite, kad padangų spaudimas turi ribą, kurios peržengti neįmanoma net esant tobuloms sąlygoms. Tai pasireiškia stovinčiai mašinai pradėjus „gazuoti". Jei tiesiog spausite greičio pedalą iki galo, greitai išgirsite, kaip „klykia" jūsų padangos. Jos bandys stumti mašiną kuo toliau į priekį, bet, pasiekusios ribą, to padaryti negalės. Galime pateikti ir kita pavyzdį — jei bandysite įveikti posūkį per greitai, padangos vėlgi pradės spiegti, tik šį kartą gresia dar ir automobilio kontrolės praradimas. Išvada: vairuotojas turi atsargiai mėtyti svorio centrą, nes perspaudus vienas ar kitas padangas, bus peržengta riba, ir mašina tiesiog nesugebės įgyvendinti jūsų vizijos.

Jei padanga per stipriai prispaudžiama, ji ima suktis vietoje, iš to jūs tikrai neturite naudos. Tad jei stūksodami vietoje mėginsite akceleruoti, besisukanti padanga praras greičio didinimo efektą, o rezultatas bus sumažėjęs pagreitis. Jei mėginsite sukti, sumažėjęs spaudimas reikš, kad tos padangos nesugebės tinkamai suvaldyti automobilio.

Visi suprantame, kad *burnout'ai (padangų užsisukimai)* lenktynių pradžioje atrodo ir skamba žiauriai kietai, tačiau realiai jie tik kenkia. Paprasčiausiai yra peržengiama leistina padangų spaudimo riba ir automobilis, užsidegus žaliai šviesai, pradeda lenktynes mažesniu pagreičiu. Panašiai ir pračiuožimai (*Powerslide'ai)* įveikiant posūkius vargiai gali suteikti naudos. Atliekant tokį veiksmą, dingsta sukibimas ir padangos tuomet nedaro nieko: nei tarnauja greičio didinimui nei suka automobilį. O bent vieną iš šių veiksmų posūkiuose jos privalo atlikti.

Istorijos moralas: *burnou'tus* lenktynių pradžioje ir pračiuožimus posūkiuose galite demonstruoti naiviems draugams, bet *Gran Turismo* apsieikite be jų — jie tik pakenks.

BE ASFALTO

Dauguma gatvių lenktynių vairavimo dėsnių puikiausiai veikia ir neasfaltuotuose keliuose. *Lėtai į, Greitai iš* technika tinka, svorio paskirstymas ne ką mažiau svarbus, o tiesių linijų ieškojimas tokiose trasose apskritai reikšmingesnis. Ir vis dėlto, kad ir koks jūs profesionalas būtumėte gatvėse, ant asfalto, vos tik pamėginsite vadinamąsias *Off-road* lenktynes, vėl iš naujo pasijusite „žalias". Lenktynės purve ir sniege turi savo dėsnių.

Pračiuožimai posūkiuose. Jie, priešingai nei gatvių lenktynėse, purvynuose ar sniegynuose jums gali atnešti realios

naudos. Žinoma, nekokybiškai atliktas veiksmas tik pailgins rato atlikimo laiką, kaip tai būdavo asfaltuotose trasose. Norėdami posūkį įveikti greičiau, turėsite išmokti optimaliai pračiuožinėti.

Išmokę šio meno, jūs imsite skraidyti posūkiais greičiau nei kada nors svajojote.

Pakalbėkime apie pračiuožimus daugiau. Kokybiškam *poweslide'ui* atlikti reikia kelių elementų. Pirma, pamatę eilinį posūkį, likite išorinėje trasos dalyje ir artėkite važiuodami joje. Kai posūkis bus visai šalia, bet sukti vairo dar būsite nepradėjęs, pradėkite čiuožimą bandydami atsidurti pačiame posūkio viduje, kuo arčiau vidinio kelkraščio. Jūsų automobilis turi būti lygiagretus trasai posūkio gale.

Pirminėje šio čiuožimo dalyje naudinga šiek tiek „pagazuoti". Taip jūs stumtelsite automobilį aplink vingį. Tačiau būkite atsargūs — žaidėjas privalo suvaldyti droselį taip, jog mašina neprarastų kontrolės. Per smarkiai „užgazavus", jūsų mašinos galas ims netvarkingai mėtytis į šalis. Be to, kuo daugiau pagreičio galios reikia pasilikti posūkio pabaigai. Maksimalų pagreitį reikia pasiekti tada, kai *slide'as* jau būna atliktas ir automobilis išsilygina su posūkio tiesiaja. Šioje situacijoje sunkiausia išlaikyti tiesius ratus. Norėdami grįžti į kelio vidurį, išnaudokite trasos plotį ir ramiai, neprarasdami kontrolės grįžkite iš vidinio kelkraščio.

Tikrai gerą *powerslide'ą* atlikti nėra lengva, bet sudėtingiausia dalis — čiuožimo metu išlaikyti greitį. Dažniausiai žaidėjas bando čiuožti dideliu greičiu. Vėliau jis leidžia mašinai pačiai išslysti iš vingio ir grįžti į tiesiąją posūkio gale. Deja, tai nėra labai išmintinga. Skaitytojas nuo šiol žinos, kad greitį tuo metu reikia reguliuoti pačiam, o svarbiausia leisti padangoms atgauti sukibimą su žeme dar prieš pradedant didinti greitį. Tai padaryti galite tik sėkmingai reguliuodami droselį ir stabilizuodami važiavimo kryptį. Tai atneš puikių dividendų.

Sukibimas. Skaitydami paskutines pastraipas turbūt jau supratote, kad sukibimas yra stulbinančiai svarbus tiek kokybiškiems posūkiams, tiek greičiui. Tad jums ir siūlome ties tuo koncentruotis — reikiamas sukibimas turėtų būti priemone, padėsiančia siekti pergalės neasfaltuotose trasose. Bet kaipgi tą sukibimą kontroliuoti? Grįžkime prie padangų spaudimo.

Jūsų padangų sukibimą nulemia keletas faktorių. Svorio paskirstymui tinka gatvių lenktynių gide nurodyti dėsniai. Tos pačios taisyklės galioja tiek asfaltuotoms trasoms, tiek *off-road* trasoms. Tiesa, efektas kiek skiriasi. Kadangi pastarosiose trasose kelio paviršius yra nelygus ir besikeičiantis, svorio pasiskirstymo pokyčiai gali drastiškai pakeisti padangų sukibimą ir tuo pačiu jūsų pasirodymą lenktynėse. Todėl jūs ir turite stengtis kontroliuoti sukibimą įsimindami svorio pasiskirstymo taisykles.

Paprasčiau tariant, sukibimą kontroliuoti galime dviem būdais:

1. Išlaikykite automobilį tiesesnėje pozicijoje kuo ilgiau.
2. Ribokite akceleraciją, kol mašina suka.

Jei išlaikysite visus ratus tiesiai, iš esmės pagerinsite padangų sukibimą. Visos padangos bus nukreiptos ta pačia kryptimi ir visos stengsis stumti automobilį ta pačia kryptimi. O kai keturios padangos atlieka tą patį veiksmą, spaudimas visuomet būna stiprus. Pritaikęs svorio paskirstymo dėsnius, žaidėjas išmoks suteikti padangoms optimalų sukibimą. Kai mašina juda tobulai tiesia linija, abi galinės padangos gauna daugiau spaudimo nei priekinės.

Taipogi svarbu kontroliuoti ratų sukimąsi teisingai suvaldant greitį. Tai padės išlaikyti gerą kibimą. Jei suksite dideliu greičiu, visas svoris „perbėgs" į išorinę galinę padangą — taigi visa atsakomybė kontroliuoti mašiną atiteks vienai iš keturių padangų. Jei tuomet imsite smarkiai „gazuoti", tas ratas ims suktis dar greičiau, visa tai baigsis tuo, kad mašinos nebekontroliuosite. Todėl ir yra svarbu elgtis su droseliu labai švelniai, kol esate vidiniuose posūkių kelkraščiuose.

Per stiprus akceleravimas posūkiuose, ypač čiuožiant, visuomet pasibaigs blogai. Todėl sukant būtina išlaikyti tiek priekinius, tiek galinius ratus judančius tokiu pačiu greičiu. Jei galinės padangos, neduok Dieve, ims judėti greičiau už priekines, mašina ims suktis aplink savo ašį.

Ir dar viena pastaba. Jei didinsite greitį posūkio metu, jūsų automobilio priekinės padangos praras sukibimą, nes svorio centras persimes į galą. Galinės padangos,

įgavusios didesnį spaudimą, pačios vienos galės prastumti mašiną per vingį, bet svarbu neperspausti. Jei visą šį procesą atliksite per dideliu pagreičiu, galinės padangos vėlgi ims lenkti priekines, ir sulauksime praėjusioje pastraipoje minimo rezultato. Turbūt nenorite, kad tiesiąją galinės jūsų padangos pasiektų anksčiau už priekines. WRONG DIRECTION.

AUTOMOBILIŲ TIPAI

FR — priekinio variklio, užpakaliniais ratais varomi automobiliai. FR tipo būdingas pačioms galingiausioms mašinoms: Dodge Viper, Chevrolet Corvette ir Mazda RX-7. Šis dizainas nepaprastai „kietas" dėl keleto išskirtinių pranašumų.

Kadangi variklis yra automobilio priekyje, priekinėms padangoms suteikiamas papildomas spaudimas, kurį vairuotojas turi maksimaliai išnaudoti. Šis pridėtinis spaudimas naudingas atliekant posūkius. Antra vertus, kadangi varomieji ratai yra galiniai (jie atlieka akceleraciją), mašina pati tinkamai panaudoja natūralius pagreičio efektus. Jei prisiminsime svorio pasiskirstymo taisykles, staigi akceleracija permeta svorio centrą į galines padangas. Toks pridėtinis galinių padangų spaudimas efektyviau išnaudos galiniais ratais varomo automobilio privalumus.

FR tipą sunku įvaldyti, bet sunku vėliau ir nuo jo atprasti. Įveikiant siauručius posūkius ir šiek tiek daugiau paspaudus greičio pedalą, mašinos „uodega" tuoj pat ims blaškytis. Taip yra todėl, kad stabdant posūkyje, svorio centras automatiškai metasi į priekį. Galinės padangos tuomet netenka spaudimo ir atsipalaiduoja. Tuomet jūsų automobilio galas ims blaškytis lyg žuvytės uodega ir netrukus sulauksite liūdnų pasekmių. Dėl šio fenomeno pasirinkusiems FR tipą verčiau pasilikti visą akceleracijos potencialą tiesiosioms, o posūkius įveikti kuo ramiau. Jei jau išmoksite su FR tipo automobiliais įveikti posūkius, netrukus pamilsite juos, ir pranašumai pranoks trūkumus.

FF — priekinio variklio, priekiniais ratais varomos mašinos. Pastaruoju metu šis tipas tapo itin populiarus — naujas mados klyksmas, sakyčiau. Ir nors aukščiausiame lygyje jis retai kada naudojamas, FF turi ir savo privalumų. Ypač patrauklus šis tipas yra pradedantiesiems, kuriems Grand Turismo serija kol kas tėra viliojanti nepažįstamoji. Taip yra dar ir dėl to, kad tokio tipo mašinos yra pigiausios ir nesunkiai prieinamos naujiems serijos gerbėjams.

FF tipo variklis įsitaisęs tame pačiame gale kaip ir varomieji ratai. Todėl su tokiais automobiliais gana lengva įveikti posūkius. FF mašinoms nebūdinga FR tipo problema, kuomet varomiesiems ratams trūksta spaudimo. Varomieji priekiniai ratai čia visuomet gauna reikiamą spaudimą iš variklio, padangos puikiai sukimba ir neleidžia mašinai įsismaginti trasos vingiuose.

Šių automobilių trūkumas atsiskleidžia didinant greitį. Mašinai įgyjant pagreitį, svorio centras metasi į galinius ratus, bet šie čia už akceleraciją neatsakingi. Tad padidintas galinių padangų spaudimas neatsiperka. Atvirkščiai, varomieji ratai netenka dalies svorio, sumažėja jų sukibimas, o kartu, deja, ir akceleracija. FF tipas kartais tampa sunkiai suvaldomas net posūkiuose. Taip nutinka dėl to, kad galinės padangos neturi savo stumiamosios galios. Jos tiesiog tempiamos priekinių ratų. Taigi automobiliui sukantis šis primestas svoris neleis įveikti posūkio siauriausia kelio dalimi. Tad FF malonus tik pradedančiajam žaidėjui. Kuo toliau, tuo patrauklesnės tampa FR mašinos.

MR — galiniais ratais varomas tipas su varikliu automobilio viduryje. Šis dizainas pirmiausiai asocijuojasi su egzotiškomis sportinėmis keturių ratų gražuolėmis: Acura NSX, Opel Speedster ir begale kitų. MR tipas turi daug unikalių privalumų. Tai tarsi aukso viduriukas tarp kitų tipų, šauniai išnaudojantis svorio balansavimą ir kontrolę.

Variklis įtaisytas labai arti automobilio centro, todėl gravitacinis svorio centras gerai subalansuotas. Nors ir silpniau, variklio svoris spaudžia visas keturias padangas. Tiesa, galinėms tenka kiek daugiau svorio. Tai yra gerai žinant, kokiais ratais mašina varoma. Taigi galingas užpakalinių padangų spaudimas puikiai pasitarnauja automobiliui įgyjant pagreitį, todėl MR tipas yra nepakeičiamas pradedant akceleraciją posūkio gale.

Kitas MR dizaino požymis pagerina automobilio potencialą posūkiuose. Taip yra dėl variklio, kuris visada spaudžia galinius ratus, netgi aštriausiuose posūkiuose. FR transporto priemonės tokioje situacijoje suka prasčiau, nes galinės varomosios padangos, aštriai sukant, negauna absoliučiai jokio spaudimo. MR automobilius yra lengva valdyti dėl gero užpakalinių padangų sukibimo. Bet skaitytojas neturi užmiršti, jog galiniais ratais varomos mašinos yra linkusios išslysti iš jūsų kontrolės: FR tai ypač akivaizdu, MR tai pasireiškia rečiau.

RR — galiniais ratais varomi automobiliai su varikliu gale. Itin retai sutinkamas tipas. Tiesa, galime prisiminti keletą *Porche* gražuolių, kurios buvo taip sukurtos. O šiaip transporto priemonės su galiniu varikliu yra panašios į mašinas su viduryje įmontuotu varikliu. Privalumai beveik identiški, bet RR turi savų trūkumų.

Kaip ir MR tipas, RR automobiliai išnaudoja nuolatinį smarkų galinių padangų spaudimą. Dėl joms užkrauto didelio svorio užpakalinės padangos puikiai kimba su keliu — mašina greičiau akceleruoja ir lengviau suka. RR tipas — tikras „žvėris" tiesiosiose. Tačiau problema ta, kad maksimalus užpakalinių padangų spaudimas ne tik naudingas, bet tas pats sunkus svoris sukels rimtų bėdų, jei neįvertinsite didžiulės mašinos galios.

Visas mašinos svoris yra gale, tad RR turi tendenciją nepaklusti jūsų norams. Žinoma, sunkiausiai valdomos yra FR mašinos, bet pradedančiajam suvaldyti RR tipą taip pat bus iššūkis. Įveikdami trasos vingį pajusite, kaip visas svoris

metasi ant išorinių padangų. Kadangi tiek daug svorio teks vienintelei išorinei galinei padangai, skaitytojas neturėtų stebėtis, kad prarado mašinos kontrolę. Dėl tų pačių priežasčių galinės padangos greitai nusidėvės. Todėl ilgoms lenktynėms RR tipą vartoti iš tiesų nepatartina.

4WD — keturiais ratais varomi automobiliai. Apibrėžimas nenusako, kurioje vietoje įtaisytas variklis, bet dažniausiai jį rasime transporto priemonės priekyje. Ką gi tai reiškia? Nesvarbu, į kurią dalį vieną ar kitą akimirką bus nusviręs mašinos svorio centras, vis tiek bus bent viena padanga, gerai sukibusi su keliu ir galinti traukti mašiną į priekį. Dėl to 4WD tipas velniškai puikus trasos posūkiuose. Nepakeičiamas šis tipas ir situacijose, kai kito dizaino automobiliai sunkiai gali rasti sukibimą.

Kadangi 4WD automobilių bendras spaudimas yra pats stipriausias, juos pravartu vairuoti neasfaltuotose trasose — sniege ar purve. Dviem ratais varomi tipai tokiose trasose dažnai netenka akceleracijos galios vos dviem padangoms netekus sukibimo. Visais ratais varomas automobilis tokių problemų nepatiria, nes čia svorio centrą bet kada galime nukreipti į padangas su geru sukibimu. Jei viena ar dvi padangos ima nevaldomai slysti, 4WD vis viena efektyviai didins pagreitį kitais ratais. Tai šiam tipui suteikia milžinišką pranašumą lenktyniaujant už miesto ribų. Keturiais ratais varomas transporto priemones galime naudoti ir asfaltuotose trasose, jeigu jos yra šlapios, nes dviem ratais varomi konkurentai sunkiau ras sukibimą.

PATARIMAI

Treniruokitės. *Trial mode* gali tapti geriausiu jūsų draugu rengiantis lenktynėms. Čia be jokios įtampos galite mokytis trasas. Vienintelis tokių treniruočių trūkumas, kad visiškai neaišku, ar jūs darote bent kokį progresą. Kadangi trasoje nėra oponentų, sunku suprasti, ar jūs lekiate kaip vėjas, ar velkatės kaip vėžlys. Čia siūlome jums puikią išeitį. Prieš pradedant treniruotis, užsukite į lenktynes ir paleiskite *B-Spec time trial.* Tuomet stebėkite, kaip *B-spec* valdomas automobilis įveikia visą trasą. Sukūrėte vaiduoklį. Dabar grįžkite į *A-Spec time trial* ir — staigmena! Kartu su jumis važiuos B-spec vaiduoklis. Patariame treniruotis toje trasoje iki tol, kol aplenksite vaiduoklį.

B-Spec pinigai. Nors *A-Spec* lenktynės be abejo yra smagiausias *GT 4* užsiėmimas, *B-Spec* režime galima nesunkiai ir greitai užsidirbti. Kiek pasivažinėję žaidime jau žinosite lenktynes, kuriose jūsų automobilis nesunkiai laimėtų, taigi dalyvaukite ten *B-Spec* režime. Nustatykite automobilį trečiam greičio lygiui ir paspaudę R1 patekite į lenktynių monitorių. Monitoriuje laikykite L1 ir du kartus paspauskite rodyklę ant pultelio dešinėn. Taip lenktynės vyks trigubai didesniu greičiu. Tuomet atsipalaiduokite ir stebėkite, kaip mašina „kala" jums pinigus :).

Esate lėtesni? Pasitelkite jėgą! Jei nesugebate įveikti savo oponentų, griebkitės kitokių priemonių. Tai efektyvu ne visose trasose, tačiau labai dažnai savo varžovus galite pranokti paprasčiausia jėga, o ne greičiu ar įgūdžiais. Tad štai, mielas skaitytojau, ką reikia daryti. Jei tiesiog nesiseka laimėti lenktynių, grįžkite į praėjusias trasas ir užsidirbkite pinigų. Kai turėsite pakankamai, nupirkite savo mašinai turbo patobulinimų. Tai padidins automobilio arklio galias. Grįžkite į neįveiktą ir jau erzinančią trasą. Galbūt jūsų varžovai važiuos geriau, tačiau tiesiosiose nušluosite juos ir lenktynes laimėsite.

Keiskite tepalą. **Su kiekvienomis jų lenktynėmis tepalas darosi vis nešvaresnis. Kažkada šis procesas pasiekia ribą ir jūsų automobilio galia dėl to krenta. Todėl nepatingėkite ir retkarčiais užsukite į parduotuvę pasikeisti tepalo. Pakeisti tepalą būtina ir nusipirkus panaudotą mašiną. Pastarosios visuomet turi jėgos resursų, kuriuos atskleisite paprasčiausiai pakeitę tepalą.**

Viena mašina — du zuikiai. Kai savo garažui išsirengiate ieškoti naujo automobilio, gerai apmąstykite, kur jį galėsite naudoti. Pavyzdžiui, jei norėdami dalyvauti *Japan-only* lenktynėse ieškote japoniškos transporto priemonės, išmintinga būtų išsirinkti tokią, kuri atitiktų ir kitokių lenktynių reikalavimus. Pinigai bus išleisti prasmingai, jei, pavyzdžiui, įsigysite japonišką mašiną, sukurtą 4WD dizainu, arba vokišką mašiną su *boxer* varikliu.

Licenciniai testai. Tokių testų laikymas veikiausiai yra pati sudėtingiausia žaidimo dalis. Tiesa, žaidimas siūlo šiokį tokį palengvinimą. Užuot iš karto sėdus prie vairo, pirmiausia pasižiūrėkite, kaip licenciją išlaiko kompiuteris. Stebėkite jo judesius ir mokykitės.

PATARIMAI

KODAI, GAMEDUK

FIFA STREET

Visa apranga ir batai:
Pagrindiniame meniu laikykite L1 + Trikampis ir spauskite Dešinėn (2), Kairėn, Aukštyn (3), Žemyn, Kairėn.

Mini žaidėjai:
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 + Trikampis ir spauskite Aukštyn, Kairėn, Žemyn (2), Dešinėn, Žemyn, Aukštyn, Kairėn.

Normalaus dydžio žaidėjai:
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L1 + Trikampis ir spauskite Dešinėn (2), Aukštyn, Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Extras meniu spauskite

Paintball režimas:
Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Žemyn, Aukštyn (2).

Visos multiplayer išvaizdos:
Žemyn, Kairėn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn.

Išjungti GoldenEye galias multiplayer režime:
Aukštyn (2), Žemyn, Kairėn, Dešinėn (2), Kairėn, Žemyn.

Vienos gyvybės režimas:
Kairėn, Žemyn, Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn.

Lygių pasirinkimas:
Žemyn, Dešinėn, Žemyn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Kairėn.

Žaidimo metu sustabdykite ir spauskite R1 (2), R2, L2, R2, R1, L1, R2. Įjungsite pilną sveikatą ir šarvus.

FIGHT NIGHT ROUND 2

Ghetto Fabulous:
Sukurto boksininko vardą įveskite Getfab. Išsaugokite boksininką, ir Ghetto Fabulous bus atrakintas prie sunkiasvorių boksininkų.

Li'l Jon:
Sukurto boksininko vardą įveskite Liljon as the first name of a created boxer. Išsaugokite boksininką, ir Li'l Jon bus atrakintas prie lengvo svorio boksininkų.
Little Mac:
Vardas Macman.

Maži kovotojai:
Laikykite ar spaudinėkite rodyklę Aukštyn ant vietovės pasirinkimo ekrano, kol išgirsite ringą.

Visos vietovės:
Laikykite ar spaudinėkite rodyklę Kairėn žaidimo režimo pasirinkimo ekrane, kol išgirsite ringą.

ROBOTECH: INVASION

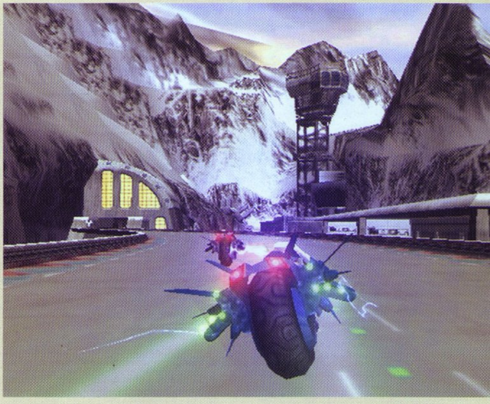
Kodus veskite Extras meniu.

Neribota amunicija — TRGRHPY.
Nepažeidžiamumas — SAUKŠTYNERCYC.
Žudymas vienu pataikymu — DUSTYAYRES.
Lygių pasirinkimas — RECLAMATION.

XGRA

Veskite kodus kodų ekrane.

Visos trasos — WIBBLE.
Lenktynių lygiai — FREEPLAY.
Klampus deguonis — UCANDO.



GOBLIN COMMANDER

Laikykite R1 + L1 + Trikampis + Žemyn tris sekundes, norėdami įjungti kodus ar juos išjungti. Tada spauskite kodus.

Dievo režimas — R1 (3), L1 (3), R1, L1, Trikampis, R1.
Automatiška pergalė — R1 (2), L1 (3), R1 (2), Trikampis (3).
Lygių pasirinkimas — Trikampis (3), L1, R1, L1 (2), R1, L1, R1 (2), L1, R1, L1 (2), R1, L1, R1, L1 (2), R1, L1 (2), R1, L1, R1 (2), Trikampis (3). Atsirakins BLING profilis su visais atrakintais lygiais.
Karo rūkas — R1, L1, R1 (2), L1 (2), Trikampis (2), L1, R1.
Sumažinti greitį 50% — L1 (5), Trikampis (4), R1.
Padidinti greitį 200% — R1 (5), L1, Trikampis, R1 (3).
100 aukso — L1, R1 (4), L1, Trikampis, L1 (3).
100 sielų — R1, L1 (4), R1, Trikampis, R1 (3).
1000 aukso ir sielų — R1 (2), L1, R1 (2), Trikampis (3), L1 (2).

GAMEDUK

BURNOUT 3
Kaip atsirakinti multiplayer režimus: race, road rage ir kitus?
Gytis, Kaunas
Reikia žaisti Burnout 3 World Tour režime, kad atidarytumėt multiplayer kitus režimus.

DBZ BUDOKAI
Negaliu atsirakinti Super Vegeta, nors perėjau visas istorijas, patarkit, kaip jį atsirakinti?
Simas, Kaunas
Vegeta transformuojasi į Super Vegeta. Penktajame lygyje kombinacija yra smūgis+spyris+blokas.

THE MUMMY RETURNS
Kurioje vietoje yra paslėpta trečia krokodilo galva?
Evelina, Vilkaviškio r.
Po antrosios galvos eikite laiptais žemyn, tada toje vietoje, kur grindys yra sutrupėjusios, šokite skersai ir sukite į dešinę.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
Trečioji misija, vokiečių bazė.
Negaliu paimti iš generolo raktų ir užmigdyti kareivių, ką reikia daryti?
Evelina, Vilkaviškio r.
Ypatingo būdo nėra. Tiesiog reikia atsargiai ir tyliai, kad kiti nematytų, po vieną išžudyti karius.

DIGIMON WORLD 3
Antrasis sektorius
Nerandu Diggi-Egg
Lukas, Kaunas
Reikia keliauti į BIOS Swamp ir „pakalbėti" su siena turint TNT. Išsprogus jai, atsidursite name, o apačioje bus Diggi-Egg.

DBZ BUDOKAI 3
Kaip gauti Broly nors perėjau su Goku DU ne vieną kartą?
Karolis, Vilnius
Antrą kartą atliekant Goku Dragon Universe, reikia surinkti visus 7 drakono rutulius bei atlikti istorijos įvykius.

HARRY POTTER AND CHAMBER OF SECRETS
Reikia pabėgti iš miško
Kaip įveikti milžinišką vorą Aragogą?
Tomas
Jis atakuoti sius savo vaikus — įprastus vorus, su kuriais jau kovojote. Kaskart užmušus vorą, Aragogas šoks iš savo tinklo ir bandys atakuoti. Kai jis tai darys, sukitės ratu aplink tinklą, ir išvengsite jo atakos. Kai voras nepataikys, paleiskite užkrautą Flipendo į keturis mažus medžio gabaliukus, laikančius jo tinklą. Kartokite tol, kol sudaužysite visus gabaliukus. Tada voras nukris ir įlis į skylę žemėje. Sekite jį.

DBZ BUDOKAI 2
Niekaip neatrakinu Teen Gohan. Su Gohanu nugalėjau Dabura, bet Teen Gohan negavau.
Tadas, Palanga
Reikia devintajame lygyje nugalėti Cell su Gohan.

DBZ Budokai 3
Dragon Universe
Kaip atrakinti Videl? Aplankiau visas lygumas, apie kurias jūs rašėte, bet Videl vis viena neatrakinu.
Karolis, Kaunas
Atrakinus Goten, lygumose turėtumėte sutikti Yajirobe, Videl ir Goten. Po šių įvykių gausite Videl kapsulę.

GTA: SAN ANDREAS
Yra nurodytos tokios dvi merginos — Michelle, Melena. Kur jas rast? Denise ir Millie randu. Ir ką gauni užpurškęs graffiti, surinkęs kriaukles, pasagas ir nuotraukas?
Gintas
Michelle — SF vairavimo mokykloje;
Barbara — El Quebrados rytinėje miesto dalyje;
Helena — LS Blueberry, ant „AmmuNation" pastato stogo;
Katie — Pietvakarių SF miesto kampas, „Avispa Country Club".

Surinkę graffiti gaunate:
AK;
MP;
Sawnoff;
Molotov;

Surinkę nuotraukas gaunate:
Sniper SF garaže;
Shotgun SF garaže;
Grenade SF garaže;
Uzi SF garaže.

Surinkę pasagas gaunate:
M4 šalia kazino;
Combat shotgun šalia kazino;
T9 šalia kazino.

Surinkę kriaukles įgaunate:
Patrauklumo ir plaučių ištvermės.

GTA: VICE CITY
Paskutinė misija
Nežinau, kaip baigti žaidimą.
Artūras, Kaunas
Misiją pradėsite iš savo kabineto. Jo link vis bėgs priešai, juos reikės visus iššaudyti. Kai paguldysite maždaug 20 priešų, pasirodys Lancas. Jis bus gale kambario, dešinėje pusėje. Tada jums teks jį vytis. Šaudykite į jį, kiek galite. Kai jis nusigaus iki pat stogo, jūs nusileiskite žemyn ir pasiimkite šarvus su automatu. Užlipkite atgal ant stogo ir tada iššaudykite visus, taip pat ir jūsų „gerą" bičiulį Lancą. Po to bėkite atgal, savo kabineto link, nes ten jau pradėjo sukiotis svetimi, vogti jūsų pinigus. Iššaudykite juos. Sonis dabar yra kitas jūsų taikinys. Taigi nubėkite atgal, kur pirmiau pasiėmėte šarvus ir automatą, ir vėl juos pasiimkite. Dabar jums reikia apeiti Sonį iš šono. Jis yra pirmajame aukšte, taigi nelipkite atgal į antrą aukštą, o eikite jo link pirmuoju. Taip iš šono jį turėtumėte nesunkiai nušauti. Viskas! Vice City priklauso jums!

Sparčiai populiarėjant Lietuvoje stalo žaidimams, nusprendėme ir mes neatsilikti ir pradėti jums apie juos pasakoti. Juk esame žaidėjai, galime jais būti ne tik virtualiame, bet ir tikrame gyvenime ir žaisti su tikrais priešininkais :). Iš jūsų apklausų paaiškėjo, kad daugeliui tai aktualu ir įdomu. Šiame numeryje kol kas pristatome tik du populiariausius kortų žaidimus: *Magic the Gathering* ir *Yu-Gi-Oh*. Siūlome pažintinius straipsnelius tiems, kas galbūt dar nesusidūrė su šiais smagiais žaidimais. Vėliau išsamiau pasakosime apie šiuos žaidimus: kortas, taktikas, turnyrus ir kitus įdomius dalykus. Žinoma, pasakosime ne vien apie šiuos žaidimus, nemažai žinome ir apie kitus pasaulyje populiarius ir Lietuvoje anksčiau ar vėliau pasirodysiančius stalo žaidimus: *Warhammer*, *Versus System* (labai įdomus žaidimas, sujungiantis du nesutaikomus priešus *Marvel* ir *DC Comic* į vieną visumą), *Lord of the Rings*, Pirates of the *Spanish Main* ir daugelį kitų. Patikėkite, bus labai įdomu!

Magic: The Gathering

Magic: The Gathering (toliau — MtG) — *fantasy* kortų žaidimas. Nuo pat atsiradimo, 1993-aisiais metais, jis užkariavo daugybės *fantasy* gerbėjų širdis — šiuo metu jį pasaulyje jau žaidžia daugiau nei 6 milijonai žmonių. Į Lietuvos parduotuves jis atkeliavo ne taip ir seniai, vos praėjusių metų rudenį, ir iš karto sulaukė didžiulio pasisekimo. Kiekvieną dieną žaidžiančių lietuvių skaičius vis didėja...

Viena iš pagrindinių priežasčių, kodėl MtG taip traukia žmones — įvairovė. Kiekvienas žaidėjas žaidžia su savo surinkta kortų kalade, kurią sudaro 60 ar daugiau kortų. Kadangi skirtingų kortų yra daugiau nei 8000, visiškai identiškų kaladžių beveik nėra.

Tik nuo tavęs paties priklauso, kiek gera bus tavo susidėta kaladė. Rinktis tikrai yra iš ko.

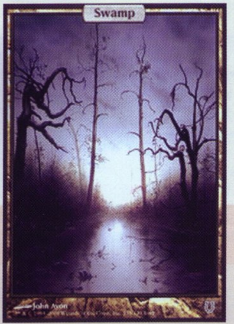
Kortas galima suskirstyti į dvi rūšis: „burtai" ir „žemės". „Burtų" pagalba iškviečiami padarai, jie sustiprinami, sunaikinami kiti padarai ir t.t. Tuo tarpu „žemės" gamina maną (magiškąją energiją), kurios reikia kerėti vieną ar kitą burtą. Per ėjimą galima į žaidimą padėti tik po vieną „žemę". Būtent dėl to šiame žaidime didesni padarai dar nereiškia, kad jie geresni padarai. Ligi tol, kol išmesi vieną didžiulį drakoną, priešininkas gali tave jau būti pribaigęs su keliais daug silpnesniais elfais.

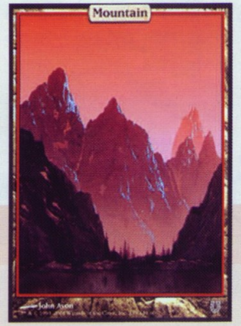
MtG kortos būna penkių spalvų: baltos, mėlynos, raudonos, žalios ir juodos. Kiekviena iš jų turi savo stiprybės ir silpnumo. Šiek tiek apie kiekvieną iš jų.

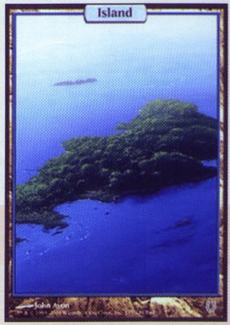
Balta — tvarkos ir įstatymų, karių ir apsaugos spalva. Maną baltajam burtininkui suteikia laukai ir pievos. Šios spalvos stiprybė — maži

padarai. Jie dažniausia yra stipresni už kitų spalvų mažiausiuosius padarus. Netrūksta šiai spalvai ir stiprių būtybių — tai dažniausiai angelai. Taip pat ši spalva puikai sugeba apsaugoti savo karius. Baltos silpnybė — nesugebėjimas naikinti. Būdų, aišku, yra, bet jų mažai ir jie nėra labai efektyvūs.

Mėlyna — apgaulės ir melo, vandens ir oro spalva. Maną mėlynajam burtininkui suteikia salos. Šios spalvos stiprybė — sugebėjimas kontroliuoti žaidimą. Neleisti kerėti burtų, savais burtais atimti stipriausią varžovo padarą — tai gali sugriauti visus priešininko planus. Didžiausia silpnybė: mėlynieji padarai dažniausia kainuoja daug manos ir







yra labai neefektyvūs pačioje kovoje. Beje, kaip ir balta, ši spalva nesugeba naikinti.

Juoda — irimo ir mirties, pykčio ir blogio spalva. Juodajam kerėtojui maną suteikia pelkės. Ši spalva puikiai moka susidoroti su priešininkų padarais — jokia kita spalva to nesugeba geriau. Juodosios būtybės nėra pačios geriausios, bet ir ne pačios blogiausios. Deja, juoda sugeba tvarkytis tik su padarais — sunaikinti žemes ar galingus artefaktus ši spalva visiškai nesugeba.

Raudona — ugnies ir chaoso, pykčio ir griovimo spalva. Maną raudonajam magui suteikia kalnai. Šios spalvos stiprybė — sugebėjimas naikinti priešininką nesinaudojant padarais, tik įvairiais burtais. Raudona taip pat gali sunaikinti žemes ir artefaktus. Bet jei priešininkas sugeba išgyventi pirmąsias įnirtingas atakas ir žaidimas stabilizuojasi, raudonasis magas dažniausiai praloš.

Žalia — gamtos ir gyvybės, laisvės ir atsinaujinimo spalva. Žaliajam kerėtojui maną suteikia miškai. Šios spalvos stiprybė — sugebėjimas gauti manos ne tik žemių pagalba. Taip pat didžiuliai ir efektyvūs padarai bei mokėjimas juos stiprinti. Moka atsikratyti artefaktais ir žemėmis (nors ir ne taip efektyviai kaip raudona). Deja, prieš priešiškas būtybes ši spalva nieko negali padaryti.

Kaip jau turbūt supratote, tam, kad būtų sukerėti tam tikros spalvos burtai, reikia tam tikros manos. Nereikia galvoti, kad kaladės būna tik vienspalvės. Galima įvairiai sumaišyti kelias spalvas: balta nesugeba naikinti — ne problema, raudona pagelbės. Kiekvienas tikrai suras savo mėgstamiausią spalvą ar spalvų kombinaciją.

MtG nėra paprastas kortų žaidimas. Jį galima žaisti visur ir prieš visus (su visais?). Žaidžiančių amžius yra labai įvairus, svyruoja nuo 12 iki 32 metų. Kiekvienas čia randa kažką sau. Kai kurie tiesiog kolekcionuoja kortas, kiti tokiu būdu praleidžia laisvalaikį, dar kiti stengiasi tapti geriausiais žaidėjais, turėti geriausią kaladę.

Kiekvienais metais pasaulyje rengiami didžiuliai turnyrai, kurių metu išdalijami prizai — keli šimtai tūkstančių dolerių. Žinoma, į juos patekti sunku, bet tikrai įmanoma. Lietuvis Aivaras Danilkevičius, tapęs stipriausiu Baltijos žaidėju, turėjo šansą važiuoti į pasaulio čempionatą, vykusį JAV. Ten jis būtų turėjęs galimybę išbandyti jėgas su geriausiais pasaulyje MtG žaidėjais. Deja, kelią jam užkirto JAV ambasada Lietuvoje...

Magic the Gathering žaidimo pagrindai lengvai įsisavinami, bet tik ilgiau pažaidus imi suprasti, koks jis iš tiesų gilus, sudėtingas ir traukiantis. Kiekviena partija yra skirtinga, galimybės konstruoti kalades beveik neribotos. Tikiuosi, kad šis supažindinantis straipsnelis padėjo jums suprasti, kas yra MtG, kodėl jį pasaulyje žaidžia tiek žmonių.

Yu-Gi-Oh!

Yu-Gi-Oh į Lietuvą atkeliavo ne taip jau seniai. Tik šiek tiek daugiau nei prieš pusmetį šis animacinis serialas pasirodė mūsų televizorių ekranuose.

Spėjame, kad daugelis matė arba bent jau girdėjo apie *Yu-Gi-Oh*. Pagrindinis pasakojimo motyvas — draugystė. Istorija tikrai nuostabi, veikėjai ir aplinkos yra puikiai nupieštos. Bet *Yu-Gi-Oh* daugelį sužavėjo tikrai ne tuo. Siekdami geriausiojo titulo, jo herojai dalyvauja įspūdingose dvikovose. Kovos vyksta kortų pagalba — iškviečiami monstrai, spendžiami spąstai, kerimi užkeikimai. Visais įmanomais būdais stengiamasi nugalėti priešininką.

Aišku, įdomu stebėti dvikovas televizoriaus ekrane, bet argi nebūtų įdomiau pačiam dalyvauti tokiose kovose? Taisyklės nėra labai sudėtingos, tikrai nėra sunku jas įvaldyti. Kortas galima suskirstyti į tris rūšis: monstrus,

kerus ir spąstus. Kortų įvairovė yra pakankamai didelė, leidžianti susidėti tokią kaladę, kokios neturės joks kitas žaidėjas.

Yu-Gi-Oh žaidimą subalansuoja keli pagrindiniai apribojimai:

1) Galima per ėjimą iškviesti po vieną padarą.

2) Vienu metu žaidėjas negali kontroliuoti daugiau nei penkių padarų.

3) Galingesnieji padarai reikalauja, kad, prieš juos iškviečiant, būtų paaukotas žaidime jau esantis monstras ar keli monstrai.

Ar tas, kurio kaladėje stipresni monstrai, laimi? Nebūtinai. Daugelis padarų turi dar kokių nors papildomų savybių, kurios dažnai yra naudingesnės nei tie keli šimtai papildomų jėgos taškų. Taip pat nereikia pamiršti, kad burtai ir spąstai labai svarbūs žaidime — čia beveik jokių apribojimų nėra, taigi tik nuo žaidėjo priklauso, kada jais pasinaudoti.

Yu-Gi-Oh žaidimą galima suskirstyti į dvi dalis:

1) Kaladės konstravimas.

2) Dvikova su varžovu.

Tikrai nereikia manyti, kad turint labai gerą kaladę, lengvai pavyks laimėti kiekvieną dvikovą. Jei varžovas yra labiau patyręs, puikiai suprantantis visas taisykles bei žinantis daugybę

strateginių ir psichologinių gudrybių, lengvos pergalės tikėtis neverta, nors jo kaladė ir nėra labai gera. Būtent dėl to žaidžiant *Yu-Gi-Oh* reikia skirti vienodai dėmesio abiem šioms dalims.

– Right Leg of the Forbidden One
– Left Leg of the Forbidden One
– Right Arm of the Forbidden One
– Left Arm of the Forbidden One
– Exodia the Forbidden One

Žaidimo pagrindinis tikslas, aišku, yra laimėti. O pasibaigti jis gali vienu iš šių būdų:

1) Jei kurio nors žaidėjo gyvybės taškai sumažėja iki 0, jis pralaimi. Jei abiejų žaidėjų gyvybės taškai sumažėja iki 0, skelbiamos lygiosios.

2) Jei žaidėjo kaladė baigiasi ir jis nebegali ėjimo pradžioje ištraukti kortos, jis pralaimi.

3) Kokiu nors kitu būdu, kurį jau nulemia tam tikros kortos. Pavyzdžiui, žaidėjas laimi, jei turi rankoje visas šias kortas:

Kiekvienais metais pasaulyje vyksta daugybė *Yu-Gi-Oh* turnyrų. Į daugumą jų patekti nėra sunku — priimami visi. Tuo tarpu į svarbiausius turnyrus susirenka tik teisę iškovoję žaidėjai, gerai išmanantys žaidimą ir turintys stiprias kalades. Šiuo metu tokių turnyrų nėra labai daug, bet *Yu-Gi-Oh* su kiekviena diena tampa vis populiaresnis ir pritraukia daugybę įvairaus amžiaus jaunesnių žaidėjų iš viso pasaulio. Reikia tikėtis, kad ir Lietuvoje kada nors įvyks nacionalinis čempionatas.

Elektra

Holivudo studijos pastaruoju metu pamėgo kurti filmus pagal komiksus. Turbūt pirmasis savo sparnus kino ekrane išskleidė „Betmenas", atskridęs tiesiai iš gausybės praeito amžiaus komiksų. Paskui ji bandė sekti nelabai garsus „Fantomas", vilkėdamas violetinį kostiumą ir labai populiarus „Žmogus Voras". Taip pat galėjome išvysti ir „Baudėją", bei *DareDevil* („Drąsiaširdis"), kurio netiesioginiu tęsiniu ir galime pavadinti „Elektrą". Minėtus filmus ir jų serijas tarp žaidėjų išgarsino kokybiški žaidimai mūsų numylėtose konsolėse. Na, o kurie filmai tokios perspektyvos neturi, neturi ir ilgalaikės šlovės. Kiek šiuo metu teko lankytis internete, pastebėjau, kad „Elektros" konsolinis variantas visgi žadamas. Kol kas taip ir neaišku, kas jo imsis. Vienur rašo, kad *EA*, kitur kūrėjų niša paliekama tuščia. Tačiau visur nurodoma data — 2006. Ką gi, belieka tikėtis ir laukti, o dabar daugiau apie patį filmą.

Dar net nepradėjus „gaminti" šio filmo, jau sklido gandai apie atranką į pagrindinės veikėjos vaidmenį. Kadangi *„Dare Devil"* filme Elektros vaidmenį atliko žavioji Jennifer Garner („Perl Harboras", „Rožių Kalva", garsusis serialas *„Alias"*), tai ir čia ji buvo pagrindinė kandidatė. To nepaisydama ji vis tiek daug ruošėsi ir treniravosi, ketino galutinai įtvirtinti savo poziciją. Maža to, visus triukus ir kovos scenas aktorė atliko pati, tai verta nemažų pagyrų.

Pats filmas pasakoja apie Elektros sugrįžimą iš mirusiųjų po dramatiškos *DareDevil* pabaigos. Žinoma, dabar ji trokšta keršto, ir jo klius visiems, kas tik pasipainios jai po kojomis. Taip ji pradeda dirbti už pinigus ir niekas nesugeba jos sulaikyti, mat juda ji kaip vėjas, net ateitį keliomis akimirkomis geba nuspėti, tačiau netrukus jos taikiniu tampa žavi jauna mergaitė ir jos tėvas, su kuriais ji spėjo susidraugauti. Taigi herojei tenka rinktis.

Svarbu paminėti, kad vaizdo efektus šiam filmui kūrė tie patys žmonės, kurie savo gabumais „aprūpino" ir garsiąją *„Matrix"* trilogiją. Iš tikrųjų filmas nė kiek nestokoja mistikos ir nepriekaištingų vaizdo bei garso efektų. Dar norėčiau prasitarti, kad filme kaip ir *MGS3* žaidime veiks slapta grupuotė, kurios kiekvienas narys turės savitų ir neįprastų galių, dėl to filme ir privelta netikėtų ir labai staigių siužetinių vingių.

Kalbant apie pačią mintį, tikrai džiugu, kad filmai, sukurti pagal komiksus, žaidimus ir animaciją, tampa vis kokybiškesni ir skirtingi. Daugiau ar mažiau jaučiasi išbaigtumas ir pastangos. Taip pat nuoširdžiai tikiuosi, kad *EA* ar kas kitas imsis žaidimo kūrimo ir tai darys sklandžiai bei sąžiningai, kaip tai darė *Star Breeze* studijos, kurdamos *Riddick: Escape From Butcher Bay* žaidimą.

Žinoma, pamatyti šį filmą patarčiau visiems. Jis patiks tiek paaugliams, tiek vyresniems dėl žvaigždės Jennifer Garner. Kartą savo išvaizda ir žavesiu išgelbėjusi nuo visiško fiasko *„Alias"* žaidimą, populiarioji aktorė atskubėjo ir į „Elektros" visatą, kupiną efektų, veiksmo bei intrigų.

DANTE

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

BALANDIS

01 CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT	FPS
01 FULL SPECTRUM WARRIOR	TAKTIKA
01 LA PUCELLE: TACTICS	RPG
01 RED NINJA: END OF HONOR	VEIKSMO
01 STOLEN	VEIKSMO
01 SPLINTER CELL CHAOS THEORY	VEIKSMO
01 VIEWTIFUL JOE 2	NUOTYKIŲ
08 CLASSIFIED: THE SENTINEL CRISIS	FPS
15 DEATH BY DEGREES	VEIKSMO
15 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	LENKTYNĖS
15 SVC CHAOS: SNK VS. CAPCOM	MUŠTYNĖS
15 WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005	SPORTAS
22 GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX	VEIKSMO
22 LEGO STAR WARS	VEIKSMO
22 MOTOCROSS MANIA 3	LENKTYNĖS
22 TT SUPERBIKES	LENKTYNĖS
29 HAUNTING GROUND	SIAUBO
29 KESSEN 3	STRATEGIJA
29 PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	VEIKSMO
29 SPY VS. SPY	VEIKSMO
29 YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT	MUŠTYNĖS

GEGUŽĖ

05 STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH	VEIKSMO
06 TENCHU: FATAL SHADOWS	VEIKSMO
13 CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION	FPS
20 AREA 51	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

BALANDIS

01 007 JAMES BOND PACK (GOLDENEYE+NIGHTFIRE)
01 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30
01 CHRISTMAS HITS PACK (NFSU2+MOHRS)
01 DEVIL MAY CRY 3
01 PLAYBOY THE MANSION
01 RED NINJA
01 THE SIMS PACK (URBZ+SIMS BUSTIN' OUT)
01 ULTIMATE RACING PACK (NFSU+BURNOUT 3)
01 VIEWTIFUL JOE 2
08 CLASSIFIED: THE SENTINEL CRISIS
08 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY
13 DEATH BY DEGREES
15 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
15 PREDATOR
15 POOL: TOURNAMENT EDITION
22 FORD MUSTANG
22 GHOST IN THE SHELL
22 LEGO STAR WARS
22 MOTOCROSS MANIA 3
22 SNK VS CAPCOM: CHAOS
29 HAUNTING GROUND
29 YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT
29 SPY VS. SPY

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. Dragon Ball Z: Budokai 2
4. NfS: Underground 2
5. Final Fantasy X - 2
6. Silent Hill
7. GTA: Vice City
8. Final Fantasy VII
9. NFS: Underground
10. Ratchet and Clank 3
11. Final Fantasy X
12. Final Fantasy VIII
13. Soul Calibur 2
14. Gran Turismo 3 A-Spec
15. Prince of Persia WW

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Gran Turismo 4
2 Need for Speed Underground 2
3 Grand Theft Auto: San Andreas
4 NBA Live 2005
5 Mercenaries
6 FIFA Street
7 Devil May Cry 3
8 Shrek 2
9 NBA Street V3
10 Christmas Hits Pack (Need for Speed Underground 2 + Medal of Honor Rising Sun)

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Worms Armageddon
2 Dancing Stage Party Edition
3 Rhythm Beat
4 FIFA Football 2001
5 One Piece Mansion

PS 2

1 FIFA Street
2 Gran Turismo 4
3 Timesplitters: Future Perfect
4 Brothers In Arms: Road To Hill 30
5 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
6 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
7 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
8 Rugby 2005
9 The Punisher
10 Fight Night Round 2

PSone

1 Spiderman 2 - Enter Electro
2 Scooby-Doo and The Cyber Chase
3 Winnie The Pooh: Tigger's Honey Hunt
4 Worms World Party
5 Rayman 2: The Great Escape
6 Spiderman
7 Dance: UK
8 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
9 Donald Duck: Quack Attack
10 Toy Story 2

Xbox

1 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
2 Timesplitters: Future Perfect
3 Brothers In Arms: Road To Hill 30
4 FIFA Street
5 Star Wars: Republic Commando
6 The Punisher
7 Rugby 2005
8 Fight Night Round 2
9 Mercenaries
10 Star Wars: Knights of The Old Republic 2

GameCube

1 Resident Evil 4
2 Mario Party 6
3 Mario Power Tennis
4 Timesplitters: Future Perfect
5 FIFA Street
6 Baten Kaitos
7 Viewtiful Joe
8 Metroid Prime 2: Echoes
9 The Incredibles
10 Robots

GBA

1 The Spongebob Squarepants Movie
2 The Incredibles
3 Pokemon Fire Red
4 Simpsons: Road Rage
5 Yu-Gi-Oh! World Champ Tournament 2005
6 Pokemon Leaf Green
7 Robots
8 Spongebob Super Sponge / Rugrats Go Wild
9 Scooby Doo Cyber Chase / Mystery
10 Namco Museum